Nintendo Switch · eShop · Retro

08/21 · Ausgabe 292 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 08

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

SO VIELE NEUE SPIELE!

DIE HITS DER NÄCHSTEN MONATE

Warioware, Mario + Rabbids, Advance Wars, Metroid, The Legend of Zelda – lest alle Infos zu den frischen Spielen für Nintendo Switch!

TEST

MONSTER HUNTER STORIES 2

Besser als Pokémon? So gut hat uns Capcoms Monster-Rollenspiel gefallen!

TEST

MARIO GOLF: SUPER RUSH

Marios neues Sportspiel im Check – endlich wieder ein Volltreffer?

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playfünf.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Faszinierend: Wie wir jetzt wissen, kommt die „Switch Pro“ – in Form einer Switch mit OLED-Bildschirm. Diese Ankündigung geschah nicht im Rahmen der E3, sondern Wochen später – mehr lest ihr im Aktuelles-Teil der Ausgabe! Nun aber zu E3: Obschon viele Nintendo-Fans so sicher waren, dass der japanische Konzern dort eine neue Konsole oder zumindest ein neues Modell ankündigen würde, geschah nichts dergleichen. Auch in anderer Hinsicht enttäuschte die Direct, denn Millionen Animal-Crossing-Spieler hatten sich große Hoffnungen auf neue Inhalte gemacht. Kein Wunder, läuft das Inselleben doch jetzt schon seit geraumer Zeit ohne große Updates oder frische Events weiter wie zuvor. Soweit die schlechten Nachrichten, kommen wir jetzt aber zu den zahlreichen frohen Botschaften. Ohne zu viel vorwegnehmen zu wollen: Metroid! The Legend of Zelda! Wario! Advance Wars! Life is Strange! Guardians of the Galaxy! Mario + Rabbids! All diese Spiele und noch mehr zeigte Nintendo im Rahmen der etwa 40-minütigen Präsentation im Rahmen der virtuell stattfindenden E3 2021.

Diesen Themen widmen wir natürlich nur zu gerne Artikel. Wir haben zum Beispiel den Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild unter die Lupe genommen, erforschen den Zusammenhang mit dem diesen Monat erscheinenden Skyward Sword, fassen die Infos zu allen wichtigen Switch-Titeln der nächsten Monate zusammen und diskutieren in der Kolumne darüber, wie gelungen die E3-Direct eigentlich war. Bei all diesen hochspannenden Vorschauthemen haben wir aber natürlich die Tests nicht vergessen, bis die ganzen genannten Games erscheinen, müsst ihr ja schließlich auch etwas zocken!

In dieser Ausgabe schwingen wir zum Beispiel in der Master Collection von Ninja Gaiden das Katana und in Mario Golf: Super Rush den Golfschläger, haben im Spielestudio herumprogrammiert, in Monster Hunter Monster gezähmt, in Tony Hawk’s Pro Skater 1+2 Ollis und mehr auf den Bildschirm gezaubert und unsere Einheiten in Disgaea über das Spielfeld gescheucht. Da ist sicher für jeden etwas dabei!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 08/2021

Fünf Wochen
Normalerweise wird die N-ZONE innerhalb von vier Wochen produziert. Da das aber über das Jahr betrachtet nicht aufgehen würde, gibt es Ausgaben, für die mehr Zeit bleibt. Fünf Wochen, um genau zu sein! Beim Augustheft war das der Fall. Wieder was (Überflüssiges) gelernt!

Zwei Tage
So viel Zeit hätten wir noch für den Test von Skyward Sword gehabt, wenn wir ihn auf Teufel komm raus in diese Ausgabe hätten packen wollen. Das inkludiert nicht nur das Durchspielen, sondern auch das Verfassen des Textes und das Anfertigen der Screenshots. Nein, wir machen es gewissenhaft, das Ergebnis lest ihr online bei pcgames.de oder in der nächsten Ausgabe!

HEFTINHALT 08/2021

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Spiele, die die Welt veränderten 12

VORSCHAU

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 18

Guardians of the Galaxy 22

Metroid Dread 26

Life is Strange: True Colors 30

Mario + Rabbids: Spark of Hope 32

OlliOlli World 34

Mario Party Superstars 36

Warioware: Get It Together! 38

Advance Wars 1+2 Reboot Camp 40

Termine 43

TEST

Das Team 46

Mario Golf: Super Rush 48

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin 54

Tony Hawk's Pro Skater 1+2 58

Stonefly 62

Spielestudio 66

Ninja Gaiden Master Collection 68

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice 70

Disgaea 6: Defiance of Destiny 72

Destroy All Humans! 74

Topspiele 76

RETRO

Super Castlevania 4 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

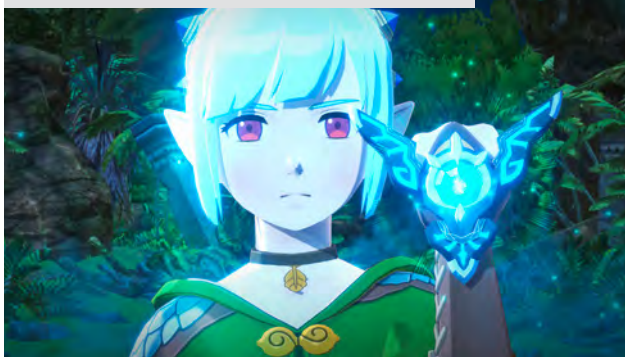
66 | TEST | SPIELESTUDIO

22 | VORSCHAU | GUARDIANS OF THE GALAXY

48 | TEST | MARIO GOLF: SUPER RUSH

58 | TEST | TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

54 | TEST | MONSTER HUNTER STORIES 2



38 | VORSCHAU | WARIOWARE: GET IT TOGETHER!

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO SWITCH OLED
NEUES MODELL BESTÄTIGT

Das OLED-Modell kommt mit neuem Display, aber alter Hardware.

Nintendo hat die Switch OLED angekündigt – und die Gerüchte um ein neues Modell seiner Spielekonsole bestätigt. Die neue Version erscheint am 8. Oktober und kommt mit einem 7 Zoll großen Display (Standardmodell: 6,2-Zoll-LCD), das intensive Farben und einen hohen Kontrast verspricht. An der Auflösung nimmt Nintendo keine Änderungen vor, wie aus einer Tabelle zu den Spezifikationen hervorgeht. Bedeutet: Im Handheld-Modus beträgt die Bildschirmauflösung weiterhin 720p, im Dock-Betrieb 1080p. Vorherige Meldungen um einen Support von 4K-Auflösungen haben sich somit nicht bewahrheitet. Ob es Detailänderungen beim Prozessor gibt, ist nicht bekannt: Das Datenblatt nennt lediglich einen „angepassten Tegra-Prozessor" – wie beim Standard-Modell. Die überarbeitete Docking-Station verfügt über einen neuen LAN-Anschluss, um die Konsole per Kabel mit dem Internet zu verbinden. Die beiden USB-Ports und der HDMI-Anschluss sind auch bei der Switch OLED mit an Bord. Zudem erweitert Nintendo den internen Speicher von 32 auf 64 Gigabyte. Auf Wunsch kann der Speicherplatz nach wie vor mit einer zusätzlichen MicroSD-Karte erweitert werden. Außerdem gibt es nun einen verstellbaren Aufsteller an der Konsole, womit sich das Gerät im gewünschten Betrachtungswinkel betreiben lässt. Dabei wiegt die Konsole rund 20 Gramm mehr als das Standardmodell. Ab dem 08. Oktober ist die Switch OLED in zwei Farbmodellen erhältlich: Weiß und Schwarz. Das gilt allerdings nicht für die eigentliche Konsole, sondern für die Docking-Station, die Nintendo fortan in verschiedenen Farbvarianten anbietet. Der US-Preis beträgt 350 US-Dollar, ein Euro-Preis ist bisher nicht bekannt.

David Martin

METROID PRIME 4: ENTWICKLUNG GEHT WEITER

Neben Metroid Dread wird auch weiterhin am nächsten Prime-Teil gewerkelt.

Im Rahmen der E3-Ausgabe von Nintendo Direct gab es unter anderem die etwas überraschende Ankündigung des 2,5-D-Action-Adventures Metroid Dread für die Nintendo Switch. Doch bei aller Euphorie aufgrund dieser Neuigkeit stand plötzlich auch die Frage im Raum, ob und in welchem Ausmaß sich das alles auf Metroid Prime 4 auswirkt, das weiterhin auf eine Veröffentlichung wartet. Fans von Samus Aran und ihren Abenteuern können aufatmen: Die Entwicklung von Metroid Prime 4 ist keinesfalls eingestellt. Das hat Shinya Takahashi, der Senior Managing Executive Officer von Nintendo, bestätigt. Ehe der Trailer von Metroid Dread zu sehen war, erklärte er: „Bevor wir den nächsten Trailer zeigen, wollte ich eine Sache sagen. Wir arbeiten hart am nächsten Spiel der Metroid-Prime-Serie, Metroid Prime 4, das wir bereits zuvor angekündigt haben." Weitere Details ließ sich Takahashi allerdings nicht entlocken. Demnach ist nicht bekannt, wann wir endlich neues Material von der vierten Prime-Episode zu sehen bekommen. Die Ankündigung von Metroid Prime 4 liegt bereits vier Jahre zurück, seit dieser Zeit gab es immer wieder Querelen. Unter anderem wurde die Entwicklung des Spiels neu gestartet, da das Projekt zum damaligen Zeitpunkt nicht die internen Erwartungen erfüllen konnte. Übrigens ist für die Arbeiten an dem Projekt das Team von Retro Studios zuständig, während Metroid Dread bei MercurySteam entsteht.

André Linken

ROM-SEITEN-BETREIBER ZAHLT NICHT

Nintendo hat den Prozess gegen eine Rom-Seite gewonnen. Deren Betreiber ist aber pleite.

Anfang des Jahres hat Nintendo den Prozess gegen den Betreiber von RomUniverse, einer Sharing-Plattform für digitale Kopien von diversen Videospielen, nach fast zwei Jahren gewonnen. Nicht nur musste die Webseite abgeschaltet werden, auch eine Schadensersatzzahlung in Höhe von insgesamt 2,1 Millionen US-Dollar wurde für Betreiber Matthew Storman fällig. Zahlen kann der Angeklagte diese Summe allerdings nicht – insbesondere weil ihm durch die Abschaltung der Webseite seine Haupteinnahmequelle verloren ging. Vor Gericht bat Matthew Storman dann quasi um eine andere Strafzahlung. Statt der 2,1 Millionen US-Dollar sollte der Angeklagte pro Monat nun 50 US-Dollar an Nintendo zahlen. Den ursprünglich geforderten Betrag hätte Storman umgerechnet in genau 3.500 Jahren abbezahlt. Auf die verhältnismäßig geringe monatliche Summe einigten sich die beiden Parteien – mit der Garantie, dass Storman dieser Zahlung auch nachkommen würde. Aber auch hier hat Nintendo bislang keinen einzigen Penny gesehen. Ein Rechtsanwalt des japanischen Unternehmens hat in einem Statement die Zahlungsverweigerung kritisiert. Es gehe um die Tatsache, dass andere Betreiber vom Rom-Webseiten weiterhin ihr Ding durchziehen werden, wenn die Strafe des Angeklagten nicht konsequent eingefordert wird. Insgesamt 49 Spiele von Nintendo konnten bei RomUniverse heruntergeladen werden. Die Zahlung für jeden einzelnen Titel liegt bei 35.000 US-Dollar. Zusätzlich kommen nochmal 400.000 US-

Dollar pro Spiel obendrauf – wegen der Verletzung des Urheberrechts. Zwischenzeitlich hatte der Betrieber von RomUniverse zudem angekündigt, seine Seite wieder öffnen zu wollen. Allerdings sollten dann keine Nintendo-First-Party-Titel mehr zum Download angeboten werden, sondern nur noch Software von Drittherstellern. Nintendo ist seit langem bekannt dafür, rechtlich gegen Rom-Seiten und Fan-Projekte vorzugehen. Wegen der Joy-Con-Probleme wurde das Unternehmen zuletzt aber auch häufiger selbst rechtlich belangt, zuletzt etwa in Kanada, den Vereinigten Staaten und in der EU.

Dominik Zwingmann

CASTLEVANIA ADVANCE-COLLECTION AUFGETAUCHT

Dürfen wir bald wieder Peitschen schwingen?

Eine Castlevania-Advance-Collection wurde auf einem australischen Rating-Board gesichtet. Das Spiel soll von Konami gepublisht und von M2 entwickelt werden. Diese arbeiteten für Konami bereits an der Castlevania-Anniversary-Collection. Aus der Anzeige lässt sich schließen, dass es eine neue Collection mit Castlevania-Teilen für den GBA geben wird. Höchstwahrscheinlich werden die drei Spiele Circle of the Moon, Harmony of Dissonance und Aria of Sorrow beinhaltet sein. Eine Aussage seitens Konami liegt bisher nicht vor, sobald weitere Länder die Collection in ihren Rating-Boards auflisten, wird eine offizielle Ankündigung wohl jedoch nicht mehr lange dauern.

Daniel Link

N-ZONE-STECKBRIEF #71

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Rosalina

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Galaxy

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Galaxy

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Rosalina ist die Wächterin des Kosmos und der Sterne, und die Adoptivmutter der Sternenkinder, der Luma.

KURZBIOGRAFIE:
Auf einem rostigen, verfallenen Raumschiff traf die junge Rosalina ein Baby-Luma, das auf einen Kometen wartete, auf dem sich auch seine Mutter befinden sollte. Nach erfolglosem Warten entschlossen sich die beiden, das Schiff zu reparieren und selbst nach dem Kometen zu suchen. Da Rosalina selbst vor langer Zeit ihre Mutter verloren hatte, konnten sich die beiden gegenseitig aufbauen, auch, wenn sie den Kometen mit der Mutter des kleinen Lumas niemals finden sollten. Sie fanden jedoch einen Planeten, aus dem viele kleine Lumas erschienen, die Rosalina instinktiv als ihre Mutter ansahen. Als das Mädchen eines Tages wieder traurig war, erfüllte der erste Luma seine Bestimmung und verwandelte sich in einen Kometen, der die Sternwarte antreibt, die der Gruppe von nun an als Zuhause dienen sollte.

TRIVIA:
Rosalina heißt im japanischen Original „Rosetta“, was eine Anspielung auf das gleichnamige, blumenförmige Umlaufbahnen-Muster in der Astronomie, oder auf den berühmten Stein von Rosetta sein könnte.

ENTWICKLER VON SONY GENERVT

Mehrere Indie-Developer gehen mit harten Vorwürfen gegen Sony an die Öffentlichkeit. Nintendo sei laut den Entwicklern wesentlich kooperativer.

Jeder Konsolenhersteller kocht sein eigenes Süppchen, das ist bekannt. Und nicht immer wird es Entwicklern, vor allem von Indie-Teams, leicht gemacht, mit den Herstellern von PS5 und PS4, Xbox Series X/S und Xbox One und Nintendo Switch zusammenzuarbeiten. Sony scheint da aber ein ganz besonders krasses Problemkind zu sein, wie Kotaku nun im Gespräch mit diversen Studios in Erfahrung gebracht hat. Das fängt schon damit an, dass der Playstation-Konzern die Studios ganz schön in die Tasche greifen lässt, wenn sie wollen, dass ihre Spiele prominent im Playstation Store zu sehen sind. Mindestens 25.000 Dollar sind hierfür ebenfalls nach Kotaku-Recherchen, ausgelöst durch die lautstarke Beschwerde eines Indie-Developers, zu löhnen, und die geforderte Summe kann schlussendlich bis zu 200.000 Dollar betragen. Mehrere Quellen hätten Kotaku diese Zahlen bestätigt. Doch die Probleme (hauptsächlich) der Indies mit Sony gehen noch weit darüber hinaus. Eine Quelle verrät dem Magazin im Gespräch: „Ja, also, Nintendo, sie unterstützen dich. Dann gibt es Microsoft, die dich auch unterstützen, und schlussendlich Sony, die ihre eigene AAA-Maschine unterstützen und sich einen Scheiß um den Rest scheren." Sony, so Bloomberg in einem älteren Bericht, setze den Fokus allein auf Blockbuster. Das treffe nicht nur auf First-Party-Studios zu, sondern auch auf Dritthersteller, die mit ihren Projekten auf Sony zugingen. Wichtig sei Sony zudem bloß die Metacritic-Wertung. Ein Indie-Entwickler sagt Kotaku, dass Sony den Begriff Indie zudem sehr frei interpretieren würde, nämlich mit Projekten, die trotzdem mehrere Millionen Dollar kosten würden. Sony, so ein anderer Entwickler, sei sich des problematischen Umgangs mit kleineren Teams bewusst, würde aber auch keine Anstalten machen, etwas an der Situation zu ändern. Seit Jahren würden Indie-Devs einfach immer wieder vertröstet und derweil mies behandelt. Anders als bei Nintendo und Microsoft, die ebenfalls Geld für gut sichtbare Platzierungen im Shop verlangen würden, aber zusätzlich viele Optionen böten, auch kostenlos prominent an verschiedenen Orten und in diversen Releaselisten platziert zu werden, gäbe es solche Möglichkeiten bei Sony überhaupt nicht. Wer nicht bereit sei zu zahlen, würde in der Masse an Titeln gnadenlos untergehen. Das schlüge sich auch in den Zahlen nieder. Indie-Entwickler Matthew Wright von WhiteTornGames zeigt das anhand einer Grafik zu den Einkünften seines Studios. 60 Prozent würden auf Nintendo Switch fallen, immer noch 30 Prozent auf Xbox-Konsolen, 7 Prozent auf Steam und kümmerliche 3 Prozent auf Playstation-Konsolen. Beim Studio Those Awesome Guys herrsche hingegen der PC klar mit über 90 Prozent vor, aber auch hier würde Playstation (0,3 Prozent) klar schlechter abschneiden als Nintendo Switch (7,6 Prozent). Ein weiterer Entwickler habe 20.000 digitale Einheiten seines Spiels auf Xbox verkauft, 7.000 auf Playstation, bei den DLCs stünden 2.000 Xbox-Verkäufe 7 (!) Playstation-Verkäufen gegenüber. All diese Probleme würden sich ergeben, obwohl die Studios Werbung schalten würden - aber eben nicht die Summe zahlen, die Sony für Sichtbarkeit verlangen würde. Es gäbe keine sinnvolle Möglichkeit, nach spannenden Spielen zu stöbern, sondern nur jene, gezielt nach einzelnen Titeln zu suchen.

Ebenso große Probleme gäbe es bei Sales. Selbst Angebote für die eigenen Spiele anzubieten, sei unmöglich, man sei auf Discount-Aktionen Sonys angewiesen. Und da würden sich die Studios mit teils komplett unwirtschaftlichen Preisnachlässen überbieten müssen, um daran teilnehmen zu dürfen und gefeatured zu werden.

Bei Nintendo und Xbox sei die Situation jeweils auch nicht perfekt, aber deutlich entspannter, und vor allem sei es wesentlich einfacher, mit den Unternehmen zu kommunizieren und Infos von ihnen zu erhalten. So würden Hersteller qualitativ hochwertiger Spiele bei Microsoft auch mal einfach zu Sales eingeladen, unabhängig davon, wie erfolgreich diese bisher gewesen seien. Der Game Pass sei zudem so gestaltet, dass er sich für die teilnehmenden Studios finanziell wirklich lohnen würde. Die immer wieder aufkommende Diskussion um die Finanzierbarkeit und die faire Bezahlung der Entwickler beim Game Pass scheint also nicht das heikle Thema zu sein, zu dem es oft gemacht wird. Bei Sony hingegen wüssten viele Entwickler nicht einmal, wer ihr direkter Ansprechpartner bei Problemen oder Fragen wäre. Und bei Nintendo sei es vollkommen den Developern überlassen, ob und wenn ja welche Preisnachlässe sie anbieten wollen würden. Das würde sonst nur noch Steam ermöglichen. Dieser Umstand, zusammen mit den höheren Verkaufszahlen der Indie-Spiele auf der Nintendo-Konsole, dürfte wiederum auch erklären, warum so viele Indie-Spiele zunächst auf Steam und im eShop starten, bevor sie auf die anderen Plattformen losgelassen werden. Auf Nachfrage Kotakus wollte Sony bisher kein Statement zu den Vorwürfen abgeben.

Lukas Schmid

POKÉMON GO TRIFFT WITCHER

Die Augmented-Reality-Monsterjagd in der Hexer-Welt startet bald auch in Europa.

In Australien und Neuseeland ist das AR-Mobile-Spiel The Witcher: Monster Slayer bereits seit einigen Monaten verfügbar, während sich die Fans hierzulande weiterhin etwas gedulden müssen – allerdings nicht mehr sonderlich lange. Wie nämlich das Team von CD Projekt RED mittlerweile verraten hat, steht der Release in den westlichen Regionen der Welt kurz bevor. Aktuellen Planungen zufolge soll The Witcher: Monster Slayer demnach am 21. Juli 2021 sowohl für Android als auch iOS erscheinen. Für die Android-Version könnt ihr via Google Play bereits jetzt eine Vorab-Registrierung ausfüllen, um beim Launch umgehend loslegen zu können. Außerdem erhaltet ihr auf diese Weise das Stahlschwert „Kaer Morhen" als Bonus, das euch im Spiel einen Bonus auf die Erfahrungspunkte in Höhe von zehn Prozent gewährt. Es handelt sich bei dem Titel übrigens um ein Free2Play-Spiel, das ihr kostenlos herunterladen und zocken könnt. Allerdings könnt ihr über den Ingame-Store auch echtes Geld investieren. Das Spielprinzip ähnelt dem großen Genre-Konkurrenten Pokémon GO: Ihr erkundet mithilfe eures Smartphones die echte Welt, in der dank AR-Technologie (Augmented Reality) zahlreiche Kreaturen aus dem Witcher-Universum auftauchen. Mit ihnen könnt ihr dann in der Rolle als Hexer interagieren beziehungsweise kämpfen. Für die Entwicklung von The Witcher: Monster Slayer ist übrigens das Studio Spokko verantwortlich, das von CD Projekt RED im August 2018 gegründet wurde. Der Fokus des Teams liegt auf dem Bereich Mobile Gaming.

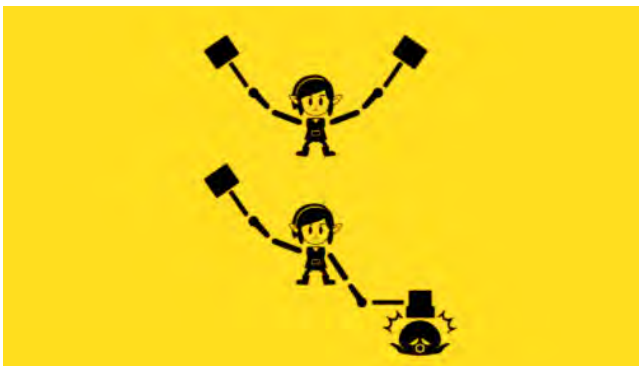
André Linken

ZELDA-GAME & WATCH

Retro-Freunde dürfen sich im November ein neues Game & Watch in die Vitrine stellen.

Mario war nur die Pflicht, jetzt folgt die Kür – also, wirklich: Mit Blick auf das, was im während der Nintendo Direct auf der E3 2021 angekündigten Game & Watch: The Legend of Zelda drin steckt, wirkt Game & Watch: Super Mario Bros aus dem vergangenen Jahr ganz schön armselig. Die Konsole, die auf Nintendos ikonischer Gerätereihe aus den 1980ern basiert, kommt mit satten vier Spielen daher. Euch erwartet das originale The Legend of Zelda für das NES, der für dieselbe Konsole erschienene, aufgrund seiner Andersartigkeit und seines brutalen Schwierigkeitsgrades bis heute umstrittene Zelda 2: The Adventure of Link, der Game-Boy-Klassiker The Legend of Zelda: Link's Awakening in seiner Ursprungsfassung, nicht in der Remake-Version für Nitendo Switch, und zuletzt der Game&Watch-Titel Vermin. Der hat zwar nix mit Zelda zu tun, dem hat man aber mit einem fröhlich hineingepatchten Link Abhilfe verschafft. Weiterhin ist natürlich auch wieder die Uhr-Funktion im Gerät enthalten, und zwar im Design des ersten Zelda. Die Uhr ist sogar spielbar und ihr könnt Anzeige und Co. direkt beeinflussen. Zelda 2: The Adventure of Link hingegen hält für eine Timer-Funktion her. Daneben kann man sich bestimmt auch über allerlei Easter Eggs wie bei Mario freuen, diesmal vielleicht ohne einen peinlichen Fehler wie beim Song Mario Drawing, dessen Lyrics auf dem vorigen Game & Watch in der falschen Sprache angezeigt wurden. Und wann kommt's? Noch in diesem Jahr – ab dem 12. November 2021 gibt es Game & Watch: The Legend of Zelda zu kaufen. Der Preis für das neue Gerät beläuft sich wie bei Game & Watch: Super Mario Bros. auf rund 60 Euro.

Lukas Schmid



SMASH ULTIMATE
KEIN WEITERER FIGHTERS-PASS

Der Tekken-Kämpfer ist der vorletzte neue Charakter für das Prügelspiel.

Im Rahmen der Nintendo Direct zur E3 2021 hat das Team von Super Smash Bros. Ultimate mit Kazuya Mishima von Tekken den nächsten Neuzugang für das Prügelspiel vorgestellt. Vor wenigen Tagen wurde Kazuya in einer Präsentation von Masahiro Sakurai noch detaillierter mit Gameplay präsentiert. Am 29. Juni wird der Tekken-Veteran einzeln oder im Fighters Pass 2 zur Verfügung stehen. Während der Präsentation bestätigte der Game Director jedoch außerdem, dass es keinen weiteren Fighters Pass für Super Smash Bros. Ultimate geben wird. Mit anderen Worten: Es wird nur noch einen einzigen weiteren Kämpfer für das Spiel geben. Kazuya Mishima ist bereits der zehnte Neuzugang für Ultimate, der nach dem Launch im Dezember 2018 hinzugefügt wurde. Wie lange Nintendo den Titel noch mit kleineren Updates versorgen wird, haben die Verantwortlichen bisher noch nicht verraten.

Dominik Zwingmann

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1490: Animal Crossing New Leaf– Welcome Amiibo bringt viel Crossover-Stimmung mit sich: So erscheinen dort per Amiibo-Karten Sanrio-Charaktere wie Hello Kitty, aber auch Nintendo-Ikonen wie die Splatoon-Sängerinnen Aioli und Limone. Auch Wolf-Link, Ganon oder Medolie aus der Zelda-Reihe sind dort vertreten. Besonders für Japaner interessant: Die Amiibo der Monster-Hunter-Stories-Reihe lassen sich ebenfalls benutzen und schalten monstermäßige Inhalte wie eine Rathalos-Rüstung frei. Tatsächlich sind letztere Elemente aber auch in der deutschen Spielversion völlig lokalisiert zu erhalten, falls man die Amiibo aus Übersee importiert hat.

1491: Bartholo, der Fischfreundliche Biber aus dem Animal Crossing-Universum, wurde ausschließlich in der japanischen Originalversion für das N64 namens Doubutsu no Mori anders dargestellt. Nur in dieser Version trägt er eine Brille und hat geschlossene Augen. Auch ist sein Outfit eher lila statt blau. In allen anderen Umsetzungen und Nachfolgern dagegen legt er die Brille ab und lässt die Augen geöffnet.

1492: Animal Crossing: Let's go to the City heißt in anderen Regionen Animal Crossing: City Folk. Der offizielle Spieleberater zu Animal Crossing: New Horizons nennt sogar letzteren Namen im Bezug auf den Wii-Ableger.

1493: Mitte Mai 2020 war es in Tetris 99 für kurze Zeit möglich, ein Design von Animal Crossing; New Horizons freizuschalten.

1494: ARMS wird in Super Smash Bros. Ultimate durch den DLC-Charakter Min Min vertreten. Laut Entwickler Sakurai war jedoch auch Ninjara in der engen Auswahl, wobei der Produzent von ARMS, Herr Yabuki, sich ausdrücklich Min Min wünschte.

1495: Mechanica aus dem Prügler ARMS wird im Spiel als „Die Schrottschlägerin" vorgestellt. In ihrem ersten Auftritt in einem Trailer hieß sie jedoch noch „Ein mechanisches Schwergewicht".

1496: Die Donkey-Kong-Country-Trilogy für das SNES ist in Japan unter dem Namen Super Donkey Kong bekannt.

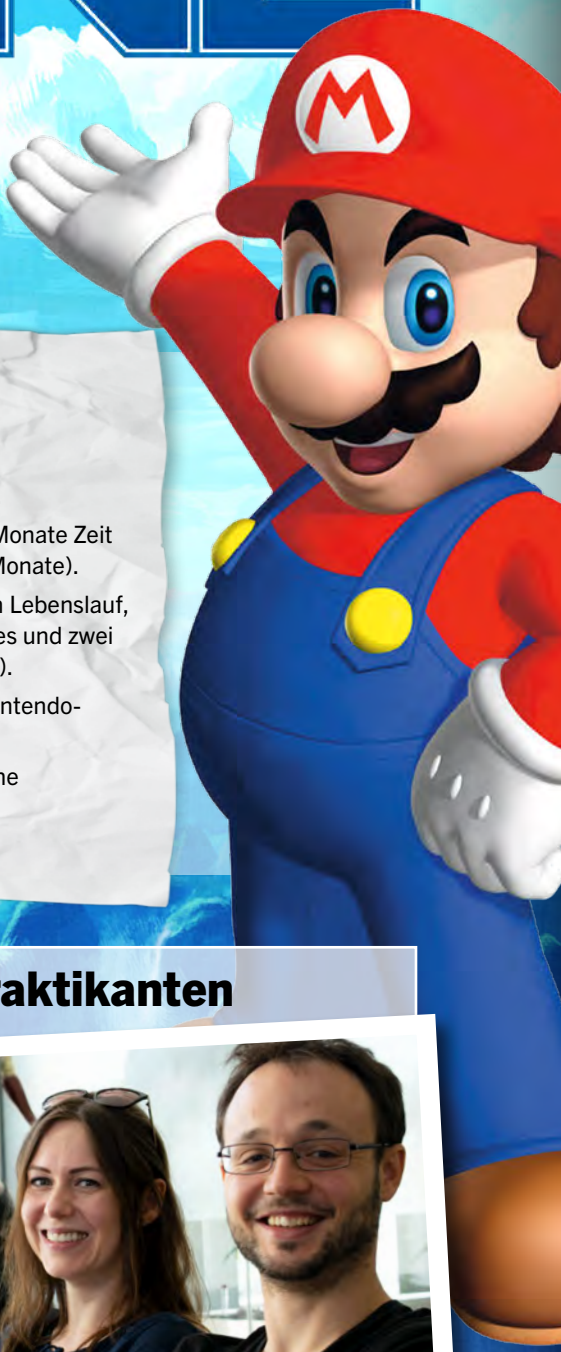
1497: Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest wurde zuerst als Donkey Kong Country 2: Diddy Kong's Quest angekündigt. Um das Wortspiel mit dem Begriff Conquest zu betonen, entschied man sich jedoch für die Änderung.

1498: Das aus Earthbound bekannte Lied „Eight Melodies" ist in Japan derart populär, dass es sich sogar in Schulbüchern als Lehrmaterial befindet.

1499: Der berühmte, ziemlich psychedelische Endkampf gegen Giygas im SNES-Titel Earthbound stellt ein persönliches, nie vollends verarbeitetes Kindheitstrauma des Entwicklers Shigesato Otoi dar. Als er sich als Kind einen Film im Kino ansehen wollte, ging er versehentlich in eine falsche Vorstellung. Der Streifen The Military Policeman and the dismembered Beauty verstörte ihn durch seine Aufmachung und einer „groben erotischen Szene" so sehr, dass er auch lange Zeit nach dem Erlebnis noch damit zu kämpfen hatte und sogar seine Eltern besorgt um ihn waren. Die gesamte Aufmachung und die Texte von Giygas stellen Otois Empfindungen an dieses Erlebnis dar.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

SPIELE, DIE DIE WELT VERÄNDERTEN

Habt ihr euch einmal gefragt, wie euer Leben ohne Computer- und Videospiele aussehen würde? Wäre es das gleiche? Oder beeinflussen Games in irgendeiner Form euren Alltag? Wir haben uns genau diese Frage gestellt – und sind sogar noch einen Schritt weiter gegangen: Inwiefern haben Spiele gar die Welt verändert?

Ballern, hüpfen, rätseln: Wir mögen Videospiele, weil sie einfach Spaß machen. Doch darüber hinaus hat sich in den vergangenen 50 Jahren eine mächtige Industrie entwickelt, die weit über die schnöde Unterhaltung hinausgeht. Deshalb haben wir uns für diesen Report mal ausgiebig Gedanken gemacht: Wo hat unser liebstes Hobby seine eigenen Grenzen durchbrochen und Einfluss auf unseren sonstigen Alltag genommen?

Tennis für Zwei

Wir starten gleich voll durch und beginnen in den frühen 1970er-Jahren, in denen Computerspiele nur auf Oszillographen (Tennis for Two) oder Großrechnern (Spacewar) existierten. Erst mit der 1972 veröffentlichten Odyssey-Konsole von Magnavox konnte theoretisch jeder in die Welt der elektronischen Spiele einsteigen, gleichwohl die Fähigkeiten des Geräts extrem limitiert waren und das Produkt floppte. Aus diesem Grund nennen Historiker lieber Ataris Pong als Grundstein für den Einzug von Videospielen ins heimische Wohnzimmer – einfach, weil es ein gutes Stückchen ausgereifter war und beispielsweise elementare Features wie eine automatisch zählende Punkteanzeige besaß.

Wenn Spiele Spuren hinterlassen

Die Kombination aus Odyssey und Pong veränderte allein deshalb die Welt, weil wir plötzlich Zugriff auf eine neue Form der Unterhaltung hatten. Dank eines kleinen Quadrates und zwei weißen Strichen haben sich Spiele einen festen Platz in unseren Herzen erkämpft – und das innerhalb eines halben Jahrhunderts! Ein weiterer Pionier, der die Welt jenseits der Spiele beeinflusste: Space Invader (1978) vom japanischen Unternehmen Taitot. Zwar sorgte das simple Ballerprinzip für Skepsis und Vorurteile unter Nichtkennern des Mediums. Allerdings wurden auch diese zwangsläufig mit den pixeligen Alien-Gegnern konfrontiert, als die Macher von TV-Serien wie Danger Mouse (ab 1981) oder The Powers of Matthew Star (ab 1982) Anspielungen darauf machten.

Das Space Invaders Tournament von 1980 reifte gar zum ersten öffentlich zugänglichen E-Sport-Event, wobei wir dieses Thema zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal aufgreifen. Das japanische Synthpop-Trio Yellow Magic Orchestra ließ sich für sein erstes Album unter anderem von den Soundeffekten des Spiels inspirieren. Und seit 1998 verewigt der Graffiti-Künstler Invader allerlei Straßenecken mit den Aliens, vornehmlich in seiner Heimatstadt Paris. Somit kann man mit Fug und Recht behaupten, dass Space Invaders auf der ganzen Welt Spuren hinterlassen hat.

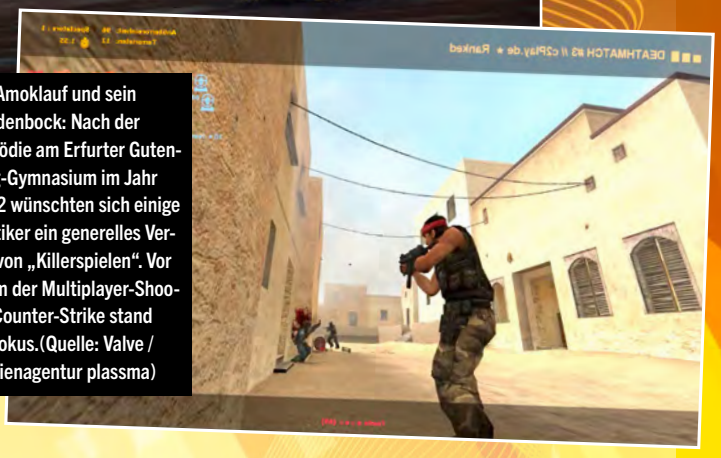
Wo wir gerade beim Thema „Beeinflussung“ sind: Der Musiker Labrinth gewann 2020 einen Emmy für den Song „All For Us“, der zu den Highlights der ersten Staffel der Coming-of-Age TV-Serie Euphoria gehörte. In einem Youtube-Video schilderte er beiläufig, dass die Musik aus zahlreichen Schichten und Elementen bestehe – und unter anderem ein paar verzerrte Sound-Effekte aus Mega Man beinhalte!

Natürlich gibt es viele Spiele, die sich Ideen und Themen aus berühmten Filmen leihen. Doch inzwischen passiert dies immer häufiger andersherum: Die BBC-Dokumentation „How Videogames Changed the World“ mutmaßte beispielsweise, dass

Weil Minecraft so schön simpel zu spielen ist und gleichzeitig viele Möglichkeiten zur kreativen Entfaltung bietet, wird das Spiel inzwischen von manchen Lehrern im Unterricht eingesetzt. (Quelle: Mojang Studios / Medienagentur plassma)

Hintergrundgrafik: nupean pruprong, 123RF.com

Ein Hauptspiel, acht Add-ons und unzählige Patches: World of Warcraft ist auch 17 Jahre nach seinem Ur-Release quicklebendig und für viele Spieler ein wichtiger Bestandteil ihres Lebens geworden. (Quelle: Blizzard Entertainment)



Ein Amoklauf und sein Sündenbock: Nach der Tragödie am Erfurter Gutenberg-Gymnasium im Jahr 2002 wünschten sich einige Politiker ein generelles Verbot von „Killerspielen". Vor allem der Multiplayer-Shooter Counter-Strike stand im Fokus.(Quelle: Valve / Medienagentur plassma)

Nicolas Winding Refns Action-Thriller Drive (2011) in puncto Stil und Story bei Rockstars Grand Theft Auto 3 (2001) abgekupfert habe. Ryan Lambie von der Webseite Den of Geek hingegen fiel auf, dass die triste Kulisse von Alfonso Cuaróns Children of Men (2006) stark jener aus dem Ego-Shooter Half-Life 2 (2004) ähnele oder die subtilen Texteinblendungen der modernen Sherlock-Serie (mit Benedict Cumberbatch und Martin Freeman) an Quantic Dreams Heavy Rain (2010) erinnere.

Noch deutlicher wird der Einfluss der Erfolgsserie Pokémon: Sie startete 1996 als Schwarz-Weiß-Rollenspiel auf dem Game Boy entwickelte und sich rasend schnell und weit über das Medium Videospiele hinaus. So war es für Kinder der letzten 20 Jahre ganz selbst verständlich, dass sie mit der zugehörigen Anime-Serie aufgewachsen sind.

Abgetrennte Köpfe und Teenager in Pyjamas

Damit hätten wir bereits ein paar Fälle abgehakt, in denen Spiele unsere Kultur beeinflusst haben. Allerdings ist es fraglich, inwiefern man hier von „weltverändernd" reden kann. Unser nächstes Thema geht deshalb einen Schritt weiter und zeigt, dass manche Spiele bereits Politiker und Juristen beschäftigten.

Videospiele führen ständig zu Debatten über eine angebliche Gewaltverherrlichung und eine damit zusammenhängende Verrohung unserer Kinder. In regelmäßigen Abständen wird die Frage gestellt: Schaden Ballerspiele der Empathie des Spielers? Darf man guten Gewissens auf menschenähnliche Figuren schießen? Und sollte man überhaupt Blut oder Splatter zeigen dürfen?

In den USA erreichte das Thema in den frühen 1990er-Jahren seinen Höhepunkt, als mit dem Beat 'em Up Mortal Kombat und dem FMV-Adventure Night Trap zwei besonders delikate Titel veröffentlicht wurden. Das eine war bekannt für seine brutal in Szene gesetzten Fatality Moves, das andere zeigte Gewaltszenen gegen junge Teenagerinnen. Weil man obendrein in beiden Fällen gefilmte Schauspieler zu sehen bekam, wirkten die Spiele für ihre Zeit ungewöhnlich real.

Angeführt von den Senatoren Herb Kohl und seinem damaligen Parteikollegen Joe Lieberman, kam es zu mehreren Anhörungen im US-Kongress, zu denen auch Vertreter von Nintendo und Sega eingeladen waren. Am Ende einigten sich die Parteien auf die Einführung des Entertainment Software Rating Boards (kurz ESRB genannt), das seit Juli 1994 jedes in Amerika verkaufte Spiel mit einer Altersklassifizierung kennzeichnet.

Killerspiele unter Generalverdacht

In Deutschland haben wir eine ähnliche Diskussion erlebt, die sich über einen viel längeren Zeitraum erstreckte. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (heute Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) indiziert seit den 1980er-Jahren „gewaltverherrlichende" Spiele, von Raid over Moscow (1984) über Doom (1993) bis hin zur US-Version von Half-Life (1998). Die Konsequenzen: Das betroffene Spiel darf nicht mehr beworben und nur unter der Ladentheke an Erwachsene verkauft werden. Bei den genannten Beispielen wurden die Indizierungen indes längst rückgängig gemacht.

Nun hatte der Indizierungsprozess einen Haken: Er wirkte nach außen hin willkürlich, weil die Bundesprüfstelle nicht von alleine einschreiten durfte. Sie konnte ein Spiel erst prüfen, wenn es beispielsweise von einem Jugendamt eingereicht wurde.

Wohl aus diesem Grunde blieb der beliebte Taktik-Shooter Counter-Strike zunächst verschont, als die erste Version 1999 ihre Runden drehte. Die ursprüngliche Freeware-Mod rückte erst im März 2002 unfreiwillig ins Rampenlicht, als ein jugendlicher Amokläufer in einem Erfurter Gymnasium elf Lehrer, zwei Schüler und drei weitere Erwachsene tötete.

Genauer gesagt gerieten allgemein Ego-Shooter mehr denn je ins Kreuzfeuer von Presse und Politikern. Obwohl laut einer Untersuchungskommission der Attentäter Counter-Strike vermutlich nicht besonders häufig gespielt hat, wurde es aufgrund

League of Legends ist gemeinsam mit Starcraft einer der wichtigsten Gründe für den Erfolg von E-Sport – insbesondere in Südkorea, wo die besten Spieler Millionenbeträge verdienen und in einem Großteil der Nation wie Stars behandelt werden. (Quelle: Riot Games / Gamespress)

Die pixeligen Aliens aus Space Invaders (1978) gab es nicht nur im Spiel zu sehen. Sie eroberten auch klammheimlich Serien, Filme und sogar die Straßen von Paris.(Quelle: Taito / Medienagentur plassma)

seiner Beliebtheit zum Sündenbock auserkoren.

Knapp einen Monat nach dem Attentat musste die Bundesprüfstelle eine Entscheidung über Counter-Strike fällen und suchte zur Überraschung vieler den Dialog mit der Spielergemeinde. Sie nahm unter anderem die Unterschriftensammlung einer Online-Petition entgegen, die von den Kollegen der Gamestar organisiert wurde und sich gegen eine Indizierung aussprach. Danach fällte die Bundesprüfstelle ihre vielleicht intelligenteste Entscheidung: Sie entschied sich gegen eine Indizierung, weil der taktische Anspruch ein Spielen ohne blindes Ballerverhalten ermögliche. Deshalb sah man den Ansatz der Jugendgefährdung als nicht ausreichend an, um das Spiel pauschal für Jugendliche unter 18 zu verbieten. Gleichzeitig stellte man klar, dass jüngere Kinder vor Counter-Strike geschützt werden müssten. Weil die Bundesprüfstelle für solch eine Feinabstimmung nicht zuständig war, kam es ähnlich wie in den USA zu einer Gesetzesänderung: Man änderte das komplette Jugendschutzgesetz und machte die Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, die vorher eine reine Empfehlung war, gesetzlich bindend.

Alles Glückssache

Auch heute, also 19 Jahre später, stehen wir erneut vor der Frage: Was darf ein Spiel und wann sollte besser der Staat einschreiten? Diesmal sind es jedoch interessanterweise wir Spieler, die sich für eine strengere Regulierung aussprechen. Der Stein des Anstoßes sind die Lootboxen, so wie sie seit Overwatch (2016) oder Star Wars: Battlefront 2 (2017) in aller Munde sind. Es ist bereits ein höchst strittiges Thema, dass man echtes Geld für virtuelle Objekte ausgeben soll. Bei den Lootboxen kommt noch der Glücksfaktor hinzu, weil man nicht weiß: Was bekomme ich überhaupt für mein Geld? Und spätestens, wenn diese Objekte dem Käufer spielerische Vorteile einbringen können, stellt sich die Frage: Wird hier insgeheim Glücksspiel betrieben?

Die belgische Regierung hat sich diesbezüglich für ein „Ja!“ entschieden und entsprechend Gesetze geändert. In unserem Nachbarland sind Lootboxen in Spielen nur noch unter strengen Auflagen erlaubt, wie beispielsweise eine klare Kennzeichnung der Chancen auf die jeweiligen Inhalte oder, dass man mit den Objekten keine kompetitiven Vorteile im Online-Spiel erhalten darf.

Hier in Deutschland greift nach wie vor die Regel: So lange kein echtes Geld ausgezahlt wird, handelt es sich nicht um Glücksspiel. Schließlich sei der Reiz deutlich höher, wenn man auch tatsächlich Geld gewinnen könne. Doch macht das in unseren Augen keinen wirklichen Unterschied – für enthusiastische Spieler kann das Ergattern seltener Items ähnlich wertvoll sein wie das Auszahlen eines satten Gewinnbetrags.

Die Debatte ließe sich allgemein auf Free2Play-Spiele erweitern, die mit ihren kostenlosen Grundpaketen ködern und durch geschickt implementierte Mikrotransaktionen oder Werbe-Overkill letztlich dem Spieler viel mehr Kohle aus der Tasche ziehen als die Vollpreiskonkurrenz. Und weil Free2Play-Titel meist auf unser Suchtverhalten abzielen, springen wir nahtlos zum

Overwatch ist und bleibt ein brillanter Mulitplayer-Shooter, der jedoch leider einen starken Anteil zur Normalisierung der umstrittenen Lootbox-Mechanik geleistet hat. (Quelle: Blizzard / Medienagentur plassma)

Das Rollenspiel Wizardry (1981) sollte nicht nur gemeinsam mit Ultima ein ganzes Genre begründen, sondern auch zu Streit und Trennungen unter Paaren führen. (Quelle: Sir-Tech / Medienagentur plassma)

nächsten Spielegenre, das eine ganze Subkultur schuf.

Flucht in virtuelle Welten

Die Rede ist natürlich von Rollenspielen: Bereits die Väter des Genres führten in den frühen 1980ern aufgrund ihrer zeitfressenden Natur zum einen oder anderen Ehestreit. Peter Molyneux, der kreative Kopf hinter Populous (1989), Theme Park (1994) und Dungeon Keeper (1997), erzählte beispielsweise in verschiedenen Interviews, er habe aufgrund seiner Wizardry-Sucht seine damalige Freundin verloren. Zudem habe er einmalig einen Trip von 150 Meilen in Kauf genommen, nur um einen Ersatz für seine defekte Originaldiskette zu ergattern!

Rollenspiele fressen demzufolge nicht nur unsere Zeit: Sie verschieben die Lebensprioritäten wie kaum ein anderes Genre. Und dieses „Problem“ hat sich mit dem Einzug der MMORPGs noch einmal dramatisch verstärkt. Das gilt insbesondere für Blizzards World of Warcraft (2004), das das Beziehungsleben einiger Menschen gehörig durcheinandergebracht hat.

Während es die einen mit dem Zocken übertrieben haben und deshalb ähnlich wie im Fall von Wizardry mit Trennung oder gar Scheidung konfrontiert wurden, haben sich andere aufgrund des Online-Spiels erst kennengelernt und ein gemeinsames Leben aufgebaut. World of Warcraft hat schließlich nicht nur Menschen aus den verschiedensten Ecken der Welt zusammengeführt, sondern auch ein ungezwungenes, regelrecht spielerisches Kennenlernen ermöglicht.

Die Kehrseite der Medaille: Online-Rollenspiele haben uns erstmals vor Augen geführt, wie ein ernsthaftes Suchtverhalten jenseits von Glücksspielen und Casinos aussieht. Dies geht bis hin zum Verlust des Jobs, weil Betroffene nicht vom Spielen ablassen können und zum reinen Stubenhocker versauern.

In Japan werden die schlimmsten Fälle dieser Art als Hikikomori bezeichnet: Menschen, die sich bewusst aus der Gesellschaft zurückziehen und praktisch nur in ihren vier Wänden leben. Zwar wurde die Bezeichnung bereits 1998 angewandt, jedoch haben Online-Spiele zu einer signifikanten Verbreitung des Phänomens geführt. Natürlich sind Spiele wie World of Warcraft nicht direkt der Auslöser, aber sie dienen gepaart mit Erfolglosigkeit in der Schule beziehungsweise auf der Arbeit oder schwerwiegenden Depressionen als willkommene Realitätsflucht. Doch sind wir hier bei einem Thema angelangt, das aufgrund seiner Komplexität einen eigenen Artikel verdient.

Sonderfall Südkorea

In Südkorea nimmt das Problem der Online-Sucht noch einmal eine ganz andere Dimension ein: Hits wie Ragnarok Online (2002), Lineage 2 (2003) oder Blade & Soul (2012) betreffen hier eine ganze Nation. Es ist jedenfalls kein Geheimnis, dass die Koreaner beim Konsumieren von MMORPGs die absoluten Meister sind. Und leider betrifft dies auch die Kinder des Landes, die lieber in der Nacht zocken möchten, anstatt tagsüber fit zur Schule zu gehen.

Aus diesem Grund schritt 2011 die Regierung ein und beschloss eine ungewöhnliche Maßnahme: Man beschloss den sogenannten „Youth Protection Revision Act“, auch bekannt als „Shutdown“- oder „Cinderella“-Gesetz. Es reguliert seither die Nutzung des Internets, weswegen der Zugang

Es ist nur eine Theorie der Webseite Den of Geek, doch in der Tat erinnert die deprimierende Dystopie von Alfonso Cuaróns Science-Fiction-Film Children of Men von 2006 an die kargen Wohnbauten aus Half-Life 2 (2004). (Quelle: Valve / Medienagentur plassma)

STREITPUNKT: DAS FRAUENBILD IN SPIELEN

Wir haben Freunde und Kollegen befragt, inwiefern ihrer Meinung nach Spiele die Welt veränderten. Dabei fiel mehrfach Tomb Raider oder genauer gesagt der Name Lara Croft. Die virtuelle Archäologin war zwar beileibe nicht die erste weibliche Spielfigur (sagt uns jedenfalls eine freundliche Dame namens Samus Aran, während sie uns mit vorgehaltener Waffe bedroht), aber sie ist definitiv die erste, die unabhängig von Spielen bekannt geworden ist.

Dank des immensen Erfolgs der Serie schaffte es Lara sogar, dass ihr eigene Magazine gewidmet wurden. Auch seriöse Blätter wie Time oder Der Spiegel berichteten immer wieder über die Figur. Jedoch werden wir das Gefühl nicht los, dass Lara Crofts Präsenz auf lange Sicht das Gegenteil von dem erreichte, was ihr Schöpfer Toby Gard einst im Sinn hatte. Während er eigentlich eine taffe, selbstbewusste Frauenfigur etablieren wollte, wurde Lara letztlich als feuchter Männertraum vermarktet. Auch darüber hinaus ist das Thema Sexismus in Videospielen immer noch ein großes Problem. Während andere Medien mehr und mehr gegen die Darstellung stereotyper Frauenklischees ankämpfen, scheint die Spielebranche gefühlt ein Auffangbecken für frustrierte Incels zu sein. Die Anzeichen dafür sind jedenfalls vorhanden, wenn man sich die 2014 startende Gamergate-Debatte anschaut, die unnötigen Angriffe über Social Media auf Frauen in der Branche verfolgt oder sich die Diskussionen über die immer noch oftmals aufreizend dargestellten weiblichen Videospielfiguren vor Augen hält.

Anders ausgedrückt: Letztlich haben es die Spieler selbst in der Hand, ob sie Naughty Dog für seine mutigen Frauenbilder in The Last of Us: Part 2 beschimpfen oder feiern. Wir wünschen uns jedenfalls eine Welt, in der Letzteres geschieht.

Obwohl sich Lara seit dem Reboot zugeknöpfter und weniger aufreizend zeigt, sind viele Videospiele immer noch von Sexismus geplagt. (Quelle: Crystal Dynamics / Medienagentur plassma)

Nintendos Animal Crossing: New Horizon hat nicht direkt die Welt verändert, aber einen wichtigen Beitrag zur Bekämpfung der Corona-Pandemie geleistet: Hier können sich Freunde und Bekannte zumindest virtuell besuchen, und das ganz ohne Ansteckungsgefahr. (Quelle: Nintendo / Gamespress)

US-Entwickler Niantic hatte zwar schon weit vor Pokémon Go ein funktionierendes Augmented-Reality-Spiel namens Ingress geschaffen. Doch erst mit Hilfe von Nintendos Kult-Hit erreichte das Konzept eine breite Masse und sorgte dafür, dass einige Stubenhocker endlich in Bewegung kamen. (Quelle: Nintendo / Gamespress)

für Personen unter 16 Jahren zwischen Mitternacht und 6 Uhr morgens blockiert ist.

Auf der anderen Seite sind Spiele in Südkorea so populär, dass die bereits erwähnten E-Sport-Events mit traditionellen Sportarten wie zum Beispiel Fußball konkurrieren. Hierzulande kann der Laie kaum etwas damit anfangen, wenn sich professionelle Zocker in Starcraft (1998) oder League of Legends (2009) bekriegen. In Südkorea hingegen soll angeblich jeder fünfte Bewohner regelmäßig E-Sport-Veranstaltungen verfolgen, sei es live im Stadion oder über eine der zahlreichen TV-Übertragungen.

Socialising in Zeiten von Social Distancing

Wie wichtig und nützlich die Macht des Online-Spielens sein kann, beweist des Weiteren unsere aktuelle Umgebung in Zeiten von Corona. Man stelle sich einmal vor, die Pandemie hätte uns ohne unseren vorhandenen technischen Fortschritt erwischt: Das aufgezwungene Social Distancing wäre viel schwieriger umsetzbar gewesen, weil wir mangels Internet-Konferenzen oder Online-Treffen unser ganzes Sozialleben verloren hätten.

Deshalb stellte sich Nintendos Animal Crossing: New Horizons als echter Segen heraus, als es im März 2020 genau zum richtigen Zeitpunkt erschien und vielen eine gesunde Flucht aus dem Pandemie-Alltag ermöglichte. In dem Switch-Titel war es problemlos möglich, Freunde sowie Fremde auf ihren Inseln zu besuchen. Die demokratischen Politiker in den USA nutzten das Spiel gar für ihren Präsidentschaftswahlkampf, indem die progressive Alexandria Ocasio-Cortez fleißig andere Spieler aufsuchte und man extra für Joe Biden, mittlerweile Präsident der Vereinigten Staaten, eine eigene Insel errichtete.

Auch das berühmt-berüchtigte Fortnite hat seinen Teil dazu beigetragen, soziale Events auf einer komplett neuen Art und Weise zu erleben. Schon 2019 – und somit ein Jahr vor Beginn der Pandemie – organisierte DJ Marshmello ein Ingame-Konzert, dem über zehn Millionen Spieler beiwohnten. 2020 konnte Rapper Travis Scott den Erfolg wiederholen, während im März 2021 DJ Kaskade auflegte.

Wir gehen davon aus, dass dieser Trend nach Corona wieder abklingen wird und die Leute sich vermehrt auf klassischen Veranstaltungen, Partys sowie Konzerte treffen. Doch Spiele wie Fortnite und Animal Crossing haben zumindest eine interessante Alternative aufgezeigt.

Videospiele als Fitnesstrainer und Lehrmeister

Nun hört sich all das für Außenstehende sicherlich befremdlich und eher ungesund an, egal aus welchen Gründen man tagein, tagaus vor dem Bildschirm hockt. Doch zum Glück gibt es auch den passenden Gegenpol in Form von Tanz- und Bewegungsspielen.

Als Vorreiter dienten Musikspiele wie Dance Dance Revolution (ab 1998) oder Guitar Hero (ab 2005), in denen man aktiv auf einer Plastikgitarre schreddert oder die korrekten Schritte auf einer Plastikmatte tanzt – natürlich alles schön im Takt zur Musik. 2006 folgte mit der Wii-Konsole eine ganze Hardware, deren Spiele auf Bewegung ausgerichtet waren und weshalb wir dank Wii Sports plötzlich Tennis in unseren eigenen vier Wänden spielen konnten.

Heute sind es eher Augmented-Reality-Titel wie Pokémon Go (2016) oder VR-Spiele wie Audioshield (2016), die im wahrsten Sinne des Wortes Bewegung ins Spiel bringen – und letztlich eine neue, spaßige Form des Abnehmens etabliert haben.

Ein ganz anderer Fall, der fleißig über das Spielen hinaus genutzt wird, ist Minecraft (2009). Im Grunde handelt es sich hierbei um einen praktisch unendlich großen Lego-Baukasten, in dem ihr Bauen könnt, bis der Arzt

kommt. Kein anderes Spiel ermöglicht mit derart simplen Mitteln eine derart gewaltige Entfaltung eurer Kreativität. Und weil es obendrein ungemein beliebt unter Kindern ist, ist eine Nutzung im Schulbetrieb naheliegend.

Den Anfang machte die Viktor-Rydberg-Schule in Schweden, dem Heimatland von Minecraft-Erfinder Markus „Notch" Persson. Sie führte Minecraft als offizielles Unterrichtsfach ein, um das Bauen virtueller Welten zu lehren. Und auch hierzulande können wir von Mathematik-Lehrern berichten, die das Spiel beispielsweise zur Veranschaulichung von geometrischen Figuren nutzen.

Massenphänomen Videospiel

Das letzte Kapitel unseres Reports ist ein auf den ersten Blick oberflächliches und doch ungemein positives: Wir haben bereits zu Beginn dieses Artikels angedeutet, dass Spiele im Vergleich zu anderen Medien wie Büchern, Musik oder Filmen noch vergleichsweise jung sind. Trotzdem haben sie sich rasend schnell von einer Nischenidee, mit der sich nur Geeks und Freaks beschäftigten, zu einem Massenphänomen entwickelt.

Eine solche Leistung hat natürlich kein einzelnes Spiel vollbracht. Vielmehr waren es mehrere Klassiker, die das Medium immer mehr Menschen zugänglich gemacht und somit ihr Leben bereichert haben. Pong, Space Invaders und Asteroids machten Videospiele für jedermann spielbar; Pac-Man, Super Mario Bros. und Sonic the Hedgehog addierten greifbare Videospielfiguren mit Charme, die eine ganze Lawine an Merchandising in Gang setzten. Das Atari VCS 2600 begann 1977 als beliebtes Trendprodukt und hätte beinahe sieben Jahre später eine vielversprechende Industrie zu Grabe getragen. Umso mächtiger erschien die Rolle des Nintendo Entertainment Systems, das Mitte der 80er-Jahre für eine spektakuläre Wiederauferstehung sorgte.

Als Nächstes erreichte die fabelhafte Game-Boy-Umsetzung von Tetris (1989) sämtliche Gesellschaftsschichten. Dank der einfachen Handhabung und des fesselnden Spielprinzips beschäftigten sich plötzlich gestandene Erwachsene mit Videospielen, die sie ansonsten niemals mit der Kneifzange angefasst hätten.

Vom ersten The Legend of Zelda (1986) bis zum siebten Final Fantasy (1997) wurde die Anzahl an Spielern, die sich stundenlang mit Videospielen beschäftigten, immer größer. Mit jeder weiteren PlayStation-Generation kauften immer mehr erwachsene Menschen eine Konsole – wohlgemerkt für sich selbst anstatt für ihre Kinder. Und dank Shadow of the Colossus (2005) fiel insgeheim die letzte Bastion der Kritiker, weil sie fortan Videospiele kaum mehr ihre Kunstfähigkeit absprechen konnten.

Schlussendlich haben Videospiele dank ihrer schnell voranschreitenden Akzeptanz noch etwas ganz Profanes bewerkstelligt: Arbeitsplätze! Egal, ob als Entwickler, Let's Player, E-Sportler oder Journalist – inzwischen können Hunderttausende Menschen dank Videospielen arbeiten und sich ernähren. Und sofern sie nicht unter Missmanagement und dem Druck der Crunchtime leiden, haben sie in der Regel noch viel Spaß dabei.

Andreas Altenheimer, Bendikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

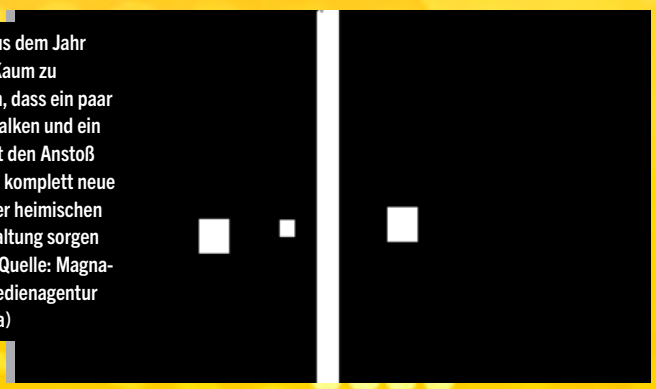
DEBUNKED

So manch einer wird sich bei der Thematik und den von uns gewählten Spielen wundern, wieso wir den einen oder anderen „offensichtlichen" Fall vergessen haben. Gleichwohl ein solcher Report nie gefeit vor Lücken ist, so möchten wir zumindest auf ein paar sogenannte Urban Legends hinweisen: Die folgenden Spiele haben die Welt NICHT verändert – auch wenn manche es bis heute glauben. Besonders berühmt ist die Anekdote rund um den Arcade-Klassiker Space Invaders (1978) und einer angeblichen Knappheit an 100-Yen-Münzen. Mutmaßlich sei der Baller-Hit derart beliebt gewesen, weshalb immer weniger Münzen im Umlauf waren. Die Regierung habe daraufhin die Produktion neuer Prägungen im Vergleich zu den vorhergehenden Jahren vervielfacht.

Auch wenn die Geschichte heute noch ausgegraben wird, ist ihr Wahrheitsgehalt zweifelhaft. Laut der offiziellen Prägungsstatistik von 100-Yen-Münzen gab es zwar tatsächlich von 1978 bis 1980 einen sichtbaren Anstieg, der jedoch zum einen deutlich geringer ausfiel als das, was die Anekdote behauptet. Und zum anderen war er schon einmal fünf Jahre vorher zu beobachten. Umso auffälliger ist der sehr starke Rückgang an neuen Prägungen ab 1982, was jedoch mit der Einführung der 500-Yen-Münze zusammenhing.

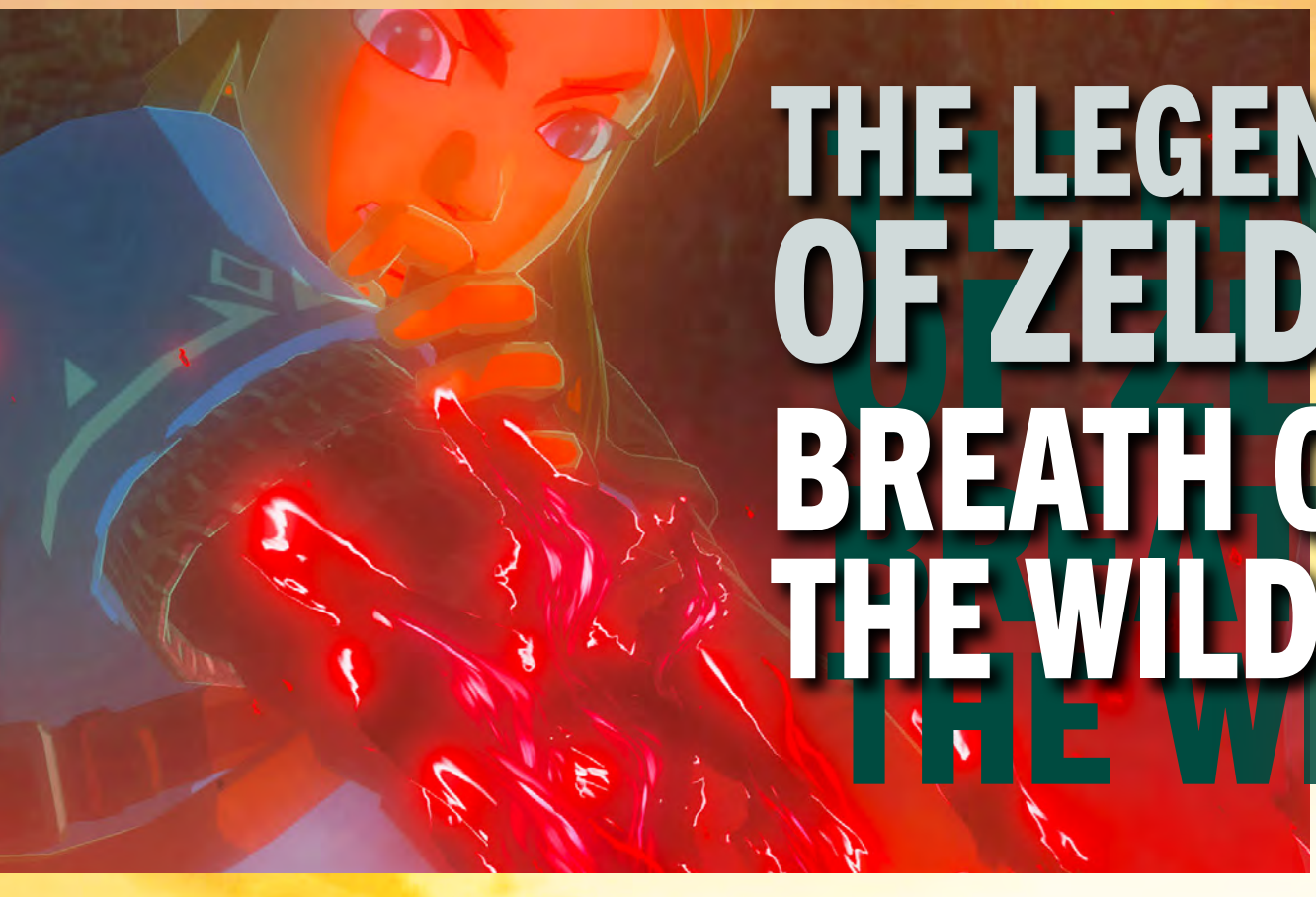
Die zweite Geschichte, die hierzulande ihre Runden drehte und sich definitiv als falsch herausstellte, betrifft ebenfalls Japan. Legenden zu Folge war die Dragon-Quest-Serie bereits Ende der 1980er-Jahre so beliebt, dass die Regierung zur Veröffentlichung des vierten Teils einschreiten musste. Je nachdem, welcher Geschichte man glauben mag, habe man eigens einen Feiertag eingerichtet, weil sowohl Schüler als auch Arbeitnehmer sowieso nicht zum Erscheinungszeitpunkt des Spiels zur Schule oder zur Arbeit gegangen wären. Anderen Quellen zufolge soll man Publisher Enix dazu gezwungen haben, die neuesten Serienteile nicht mehr an einem Arbeitstag beziehungsweise unter der Woche zu veröffentlichen. Die Wahrheit ist jedoch viel simpler: In der Tat erschien Dragon Quest 4 am 11. Februar 1989 und somit an einem Samstag. Allerdings war dies eine firmeninterne und somit freiwillige Entscheidung seitens Enix, die nicht von der Regierung vorgeschrieben wurde.

Der Legende nach war Dragon Quest 3 so erfolgreich und beliebt in Japan, dass die Nachfolger nicht mehr an einem Schultag erscheinen „durften". (Quelle: Square-Enix / Medienagentur plassma)



Pong aus dem Jahr 1972: Kaum zu glauben, dass ein paar dicke Balken und ein Quadrat den Anstoß für eine komplett neue Form der heimischen Unterhaltung sorgen sollte. (Quelle: Magnavox / Medienagentur plassma)

Heute sieht das Skelett, das im ersten Mortal Kombat nach Sonyas Fatality Move übrigbleibt, eher lächerlich aus. Doch in den 1990er-Jahren sorgte die Gewaltdarstellung für eine einschneidende Gesetzesänderung in den USA. (Quelle: Midway games / Medienagentur plassma)



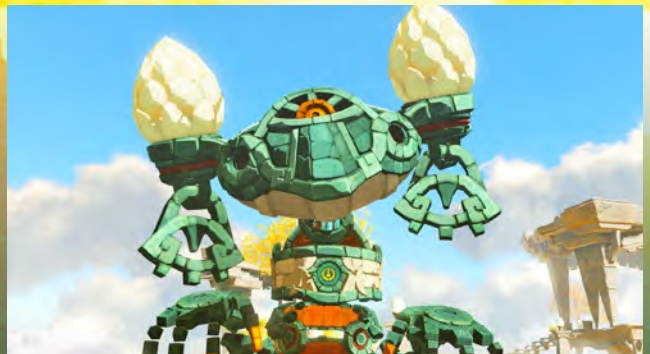
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD 2

Aufgedröselt, spekuliert, überinterpretiert: Wir verraten euch in unserer großen Analyse, was der erste Gameplay-Trailer (vielleicht) alles verrät!

Lange wurde gehofft und gebangt, und während Nintendos E3-Direct kam dann die Erlösung: Endlich neues Material zum Nachfolger von The Legend of Zelda: Breath of the Wild! Nun, zumindest ein bisschen. Anstatt Gameplay satt und eines offiziellen Namens gab es nämlich nur einen kurzen Trailer. Allerdings verrät der mehr, als man meinen mag. Wir analysieren, spekulieren und teilen unsere Erkenntnisse, Annahmen und Hoffnungen mit euch! Gehen wir den Trailer chronologisch durch. Und er fängt im Grunde dort an, wo der erste Teaser zu Breath of the Wild 2 von vor zwei Jahren aufgehört hat. In der dunklen Höhle, in der Held Link und Prinzessin Zelda auf die vermeintliche Leiche von (vermutlich) Bösewicht Ganondorf treffen, wabert der aus dem Vorgänger bekannte Schlamm des Hasses durch die Gegend. Und dann nimmt er von Links rechtem Arm besitz. Merkt euch das, darauf kommen wir gleich zurück.

Nicht ganz der Messias

Ein nicht einmal einsekündiger Shot zeigt uns Vielleicht-Ganondorf, der den Schlamm des Hasses zu befehligen scheint. Aus seinem magischen Gefängnis aus dem ersten Teaser hat er sich ganz offensichtlich befreit. Spannend für die Theologen unter unseren Zusehern: An seinen Handflächen befinden sich klar sichtbare Stigmata. Da würden wir aber jetzt erst einmal nicht zu viel religiöse Submessage reininterpretieren. Als nächstes: Prinzessin Zelda! Hi Prinzessin! Allerdings fällt sie einen offenbar bodenlosen Abgrund hinab. Tschüss Prinzessin! Wir gehen nicht davon aus, dass sie stirbt. Aber ob sie damit aus dem Weg geräumt wird,



Was es mit diesem überdimensionalen Eierkocher wohl auf sich hat? Wir rechnen damit, dass es sich bei ihm um einen Zwischen- oder Oberweltboss handeln wird.

Mit seinem magischen Arm kann Link nun offenbar allerlei Dinge auslösen, wie etwa diesen an Stasis erinnernden Angriff, der Dinge rückwärts durch die Zeit schickt.

damit Link wieder jemanden zum Retten hat? Der Junge macht das nun einmal so gerne.

Die schicken Stoffdinger am Gleiter könnten ein Hinweis darauf sein, dass Wind eine wichtige Rolle spielen wird.

Open your eyes

Die nächste Szene beginnt mit einer klaren Reminiszenz an den Anfang von Breath of the Wild. So, wie Link dort nach hundertjährigem Schlaf die Augen öffnet und die Helligkeit ihn blendet, wird auch jetzt das Dunkel von Licht durchbrochen. Und nun sind wir beim eigentlichen Fleisch am Knochen des Trailers angekommen. Wir sehen Link, wie er aus höchsten Höhen hinabstürzt. Oder elegant fällt, wenn es nach Buzz Lightyear geht. Damit bestätigt: Die Welt Hyrule wird erweitert, und zwar nach oben hin. Im weiteren Gameplay sehen wir allerhand fliegende Inseln, die der bekannten Spielwelt viele weitere Areale hinzufügen. Heißt das, dass die vermutete Unterwelt in Form von Höhlen und verbuddelten Dungeons nicht Realität wird? Keineswegs, das größte neue Ding dürfte aber die Welt über den Wolken sein. Da werden Erinnerungen an Skyward Sword wach! Und fällt euch was auf? Links Design ist hier ein völlig anderes. Er trägt nicht das bekannte blaue Gewand aus dem ersten Teil, seine Haare sind länger und verstrubbelt: Ist das überhaupt Link? Es fällt zumindest auf, dass wir ihn in dieser Gestalt nie von vorne sehen. Das beschränkt sich nicht auf die Szenen über den Wolken. Auch auf dem Boden darf Link nicht in die Kamera lächeln. Dort hat er aber sein bekanntes Design!

Ein neuer Hero of Time?

Zwei Theorien ergeben sich daraus: Erstens, es ist eben nicht Link, sondern eine neue, noch nicht enthüllte Figur. Oder, und das würde gut zu Zelda passen: Das Abenteuer ist in zwei Zeitebenen angesiedelt. Der normale Link in der Jetztzeit, und eine alte Iteration des Helden in der Vergangenheit. Wir erinnern uns: Ganz zu Beginn der Timeline, eben während Skyward Sword, leben alle Hylianer über den Wolken. Das Land wird durch eine undurchdringbare Wolkenschicht vom Grund getrennt, durch die man auch nicht hindurchsieht. Waren die fliegenden Lande im ersten Breath of the Wild nicht zu sehen, weil sie inzwischen hinabgestürzt sind? Oder ist es andersrum, der neue Link befindet sich in der Zukunft und die Wolkenschicht hat sich endlich aufgelöst? Viele Fragen, eines wissen wir aber sicher: Links Arm, mit dem sollte er unbedingt mal zum Arzt gehen. Denn der wurde vom vorhin erwähnten Schlamm-des-Hasses-Überfall ordentlich in Mitleidenschaft gezogen. Das gilt sowohl für den neuen als auch den alten Link, was unsere Zeitsprung-Theorie nicht unbedingt einfacher macht. Aber wo Schatten, da auch Link, äh, Licht, und die unschöne Behandlung hat offensichtlich Vorteile mit sich gebracht. Was für welche? Für die Antwort darauf vertrösten wir euch noch einmal. Sorry, kommt gleich!

Luftikus

In der nächsten Sequenz fliegt Link mit seinem bekannten Gleiter durch die Gegend. So weit, so normal. Aber fällt euch was auf? Da sind zwei Stoffdinger dran, die sich doch wunderbar dafür eignen würden, den aktuellen Windstand anzuzeigen. Der war in Breath of the Wild egal. Doch nun brauchen wir ja irgendeine Möglichkeit, um von Wolkeninsel zu Wolkeninsel zu gelangen. Ein deutlich potenterer Gleiter, der auf Windströmungen hinwegsegelt, ist da doch eine gute Lösung. Und dass Link sich mit Fortbewegung via Wind auskennt, wissen wir ja noch aus The Wind Waker. Nach einer kurzen, hübsch ausgeleuchteten Szene auf einer

Hach ja, da werden Erinnerungen an The Legend of Zelda: Skyward Sword wach! Geht bitte wieder weg, Erinnerungen.

Oben Bokoblins, unten Talos – das nennen wir effektives Arbeiten! Wir fragen uns, was es mit den in der Fortsetzung größeren Gegnerhörnern auf sich hat.

Sie sahen: Wasser. Im Trailer ist gut zu sehen, wie es sich rückwärts in einen Wassertropfen verwandelt. Auf dem Bild … nicht.

der Inseln treffen wir auf eine neue Kreatur. Wir rechnen damit, dass es sich dabei um einen Zwischen- oder Oberweltboss handelt. Guckt mal genau hin: Die weißen … Ei- oder Was-auch-immer-Dinger auf seinen Schultern sind dieselben wie auf den Sockeln im Hintergrund. Der Feind dürfte also Teil der Umgebung sein. Link musste in der Vergangenheit immer wieder gegen eigentlich freundliche Kreaturen in Duellen antreten, um seinen Wert zu beweisen. Ist das eine solche Situation? Sind die Inseln gar der Ersatz für die Schreine? Die gibt es diesmal nämlich nicht mehr, zumindest glänzen sie in den Shots bekannter Gebiete mit Abwesenheit. Ebenso übrigens wie die Türme und manch andere Strukturen.

Ein Einhorn!

Eine etwas seltsame Beobachtung: Moblins haben nun größere Hörner als zuvor. Das ist … interessant. Was das wohl bedeuten mag? Vielleicht unterscheiden sich die verschieden starken Varianten nicht mehr hinsichtlich ihrer Farbe, sondern körperlicher Merkmale? Auf jeden Fall arbeiten die Bösewichte nun besser miteinander! Haben es sich die Moblins samt Fort doch einfach kurzerhand auf dem Rücken eines Talos gemütlich gemacht, einer der riesigen und stets sehr schlecht gelaunten Steinkreaturen. Sodala, jetzt aber zurück zu Links Arm! Und was sehen wir da? Anstatt vom Schleim des Hasses wird er jetzt von grüner Energie überströmt. Das ist dieselbe, die es schon im ersten Teaser zu sehen gab. Und wir würden viel Geld drauf wetten, dass sie Link nach der Schleim-Attacke das Leben rettet und fortan sowohl helle als auch dunkle Energie in seinem Arm ruhen. Diese Energie dürfte dann als Ersatz für den Shiekah-Stein und die darauf installierten Magie-Runen aus dem Vorgänger dienen. Von dem schicken Gadget sieht man nämlich im neuen Trailer auffällig wenig, soll heißen: nix.

Besser Arm dran als Bein ab

Und nur eine Szene später wird unsere Theorie auch quasi schon bewiesen. Da nutzt Link nämlich offenbar eine erweiterte Version der Stasis-Rune, die anscheinend um eine Zeitkraft erweitert wurde. Er friert den riesigen Stachelball nämlich nicht nur ein, sondern schleudert ihn auch fröhlich auf einen Feind, indem er ihn mehr oder weniger in der Zeit zurückrollen lässt. Und wie macht er das? Indem er seinen rechten Arm ausstreckt, ganz ohne Shiekah-Stein! Ein weiteres spannendes neues Gameplay-Feature dürfte sich in der nächsten Sequenz verstecken. Da kämpft Link gegen eine

Im neuen Abenteuer kann Link sich einfach durch Materie hindurchzaubern. Das Ende der Türannei, wir meinen natürlich Tür-Tyrannei, ist endlich eingeleitet!

Drachenkopf + Schild, daraus ergibt sich ein Drachenkopfschild! Schlecht für den Wurmgegner, gut für, für, ähm … Fans von Drachenkopfschilden, denken wir mal.

Ein ungemein schöner Ausblick, findet ihr nicht auch? Ja, wir haben das Bild nur deswegen hier dazugetan. Es muss ja nicht alles immer total sinnvoll sein!

ebenfalls neue Wurmkreatur. Die ist aber weniger interessant als die Tatsache, dass Link einen feuerspeienden Drachenkopf auf seinen Schild montiert hat! Was kann das bedeuten? Variante 1: Das ist einfach ein verdammt cooler Schild. Variante 2: Ausrüstung lässt sich nun erweitern, etwa mittels Slots. Variante 3: Vielleicht haben wir es auch mit einem erweiterten Crafting-System zu tun, dass nun über schlichte Klamotten-Verbesserungen und Gerichte zum Verspeisen hinausgeht. Also dass wir diesmal auch Waffen und Schilde craften und verändern können. Diejenigen, die die zerbrechlichen Waffen im Vorgänger hassen, dürfte das freuen!

Mit dem Kopf durch die Wand

Jetzt aber! Das, was Link anschließend macht, schaut aus wie eine der größten Neuerungen im zweiten Switch-Zelda. Nicht nur, dass Link sich auf offenbar magische Weise an die Unterseite einer Klippe ziehen kann. Nein, er schlüpft dann auch einfach mal durch die feste Materie hindurch und kommt oben wieder raus. Wir nehmen an, auch diese Power ist auf seinen Arm zurückzuführen. Und ist das Zeitthema größer, als man meinen mag? Kurz vor Links Klippeneskapade sehen wir eine Wasserlache, die sich zurück in einen Tropfen verwandelt. Kann Link Ereignisse, vielleicht die ganze Welt zurückspulen? Kann er auch sich selbst in der Zeit zurückversetzen und sich dann eben an Orte ziehen, an denen er zuvor war, egal, ob da eine Klippe dazwischen ist? Kurz, hat Link zu oft den Christopher-Nolan-Film Tenet angeguckt?

Das Schloss im Himmel, mal ganz ohne Ghibli

So, wie der Anfang des Trailers sich auf den ersten Teaser bezieht, tut es auch das Ende: Da wie dort sehen wir Schloss Hyrule, wie es magisch aus dem Boden gerissen und gen Himmel gezogen wird. Nun, ganz so weit, wie wir es damals dachten, geht die Reise nicht. Nach etwa 100 Metern geht dem Gebäude auch schon wieder der Sprit aus und es wabert hilflos auf Halbmast vor sich rum, während unten der Schleim des Hasses herausrinnt. Damit dürfte wohl auch endgültig geklärt sein, dass Ganondorfs oder Hansi Hubers oder wie auch immer er heißt vermeintliche Leiche sich dort drunter befindet. Zu guter Letzt gibt es noch einen hübschen Blick über Hyrule, wo, wie wir vorhin erwähnten, Türme, Schreine und auch die vier Titanen, also die mechanischen Dungeons aus dem letzten Spiel, nicht zu sehen sind.

Da kommt noch was!

Hat dieser Trailer schon alle Geheimisse des neuen Spiels enthüllt? Sicherlich nicht, aber zumindest verrät er mehr, als man meinen mag. Alleine die Tatsache, dass die Entwickler den Namen des Spiels noch nicht verraten wollen, weil der zu viel über noch unbekannte Elemente verraten würde, zeigt aber: Wir dürfen uns noch auf einige Überraschungen einstellen. Was denkt ihr? Liegen wir mit unserer Analyse zumindest teilweise richtig? Nun, wir erfahren es wohl spätestens im kommenden Jahr. Irgendwann 2022 soll Breath of the Wild 2 nämlich endlich exklusiv für Nintendo Switch erscheinen. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Ich bin mir sicher, hier kommt ein weiterer Geniestreich auf uns zu.

Natürlich, man muss noch skeptisch bleiben. Bisher gibt es ja wirklich nur sehr wenig Material zu Breath of the Wild 2, keine Infos zur Story, keine echten Details zum Gameplay, ja, nicht einmal einen echten Namen. Aber heidewitzka, ich wäre doch sehr, sehr überrascht, wenn uns Nintendo da nicht nach dem hervorragenden Vorgänger ein weiteres Meisterstück servieren wird. Natürlich, man kann und darf kritisieren, dass die Spielwelt offenbar zu einem Gutteil dieselbe sein wird, die man schon kennt. Allerdings, schon der in diesem Artikel behandelte, erste richtige Trailer zeigt ja, wie stark daran herumgeschraubt wurde. Da gibt es nicht nur eine dem bisherigen Anschein nach große neue Welt im Himmel, auch auf dem Boden wurde herumgeschoben, verändert und neu geordnet. Wo sind die Türme hin, die Schreine? Hab ich jetzt im Fließtext gar nicht erwähnt, aber auch der Deku-Baum, den man an einer Stelle sehen müsste, glänzt mit Abwesenheit. Dann natürlich die Aussicht drauf, dass man auch unter Tage Abenteuer erleben wird. Und spielerisch bin ich schon sehr, sehr gespannt, was es mit Links Armkräften auf sich hat. In diesem Sinne: 2022, beeil dich, ich will endlich loslegen!

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

Diesmal, so scheint es, gehen Links Kräfte von seinem Arm und nicht mehr vom Shiekah-Stein aus. Wir sind gespannt, warum!

GUARDIANS OF THE GALAXY

Kein Deus Ex oder Tomb Raider, stattdessen widmet sich Eidos Montreal der wohl schrägsten Comic-Truppe des Universums – das könnte ein grandioser Spaß werden!

I need a Hero", sang die walisische Sängerin Bonnie Tyler in einem ihrer 80er-Jahre Hits, den die Entwickler von Eidos Montreal nun nicht zufällig als treibende Untermalung für den Ankündigungstrailer ihres neuen Projekts Guardians of the Galaxy gewählt haben. Denn wenn in der Galaxie ein Held gesucht wird, ist Peter Quill aka Star-Lord mit seiner Truppe von selbst ernannten Galaxie-Wächtern bestehend aus Drax, Gamora, Rocket und Groot nicht weit.Die Musikauswahl, die flotten Schnitte und der unüberhörbare Humor im Ankündigungstrailer machen auch sofort die Stimmung des Spiels deutlich. Das erinnert durchaus daran, wie wir die Guardians of the Galaxy aus den Filmen des Marvel Cinematic Universe kennen. Es wird aber ebenso deutlich, dass es sich hier um eine Adaption und Eigeninterpretation der Entwickler von Eidos handelt, die sich aus vielen verschiedenen Quellen haben inspirieren lassen. So ist Gamora mit ihren schwarz-roten Haaren und der weißen Rüstung definitiv eher an die zahlreichen Comicvorlagen angelehnt.

Allein als Team agieren

Entsprechend folgt das Spiel auch einer eigenen Geschichte und steht in keinem Zusammenhang mit bekannten Erzählungen. Die Galaxie erholt sich gerade von einem gigantischen Krieg, der vor einigen Jahren gewütet hat. In dieser unsicheren Zeit versuchen sich auch Peter Quill und seine Truppe von Misfits durchzuschlagen. Sie verkaufen sich selbst als Helden, die man anheuern kann, und hoffen, damit den schnellen Reichtum zu erzielen. Natürlich läuft es selten so, wie sich die Guardians das vorstellen. So wird die Truppe zum Auslöser eines zunächst recht unbedeutend erscheinenden Events, das sich aber schnell verselbstständigt und eine Kette von Reaktionen von galaktischem Ausmaß auslöst. Somit steht mal wieder das Universum auf dem Spiel, wenn die Guardians of the Galaxy nichts dagegen unternehmen.

Als Spieler des Action-Adventures schlüpft ihr in die Rolle von Peter Quill aka Star-Lord. Die Guardians verkommen aber nicht zu einer One-Man-Show, denn eure treuen Begleiter Drax, Gamora, Rocket und Groot sind stets an eurer Seite. Weder in den Kämpfen noch während der Erkundung der Spielwelt sollt ihr euch jemals alleine fühlen. Auf diesen Aspekt haben die Entwickler sehr viel Wert gelegt. So gibt es zum Beispiel eine eigene Entwicklungsabteilung, die ausschließlich für das Wortgeplänkel, das sogenannte Banter, zwischen den

Als Star-Lord setzt ihr im Kampf traditionell auf Doppelblaster und Jet-Booster an den Stiefeln. Aber auch eure Kameraden der Guardians sind stets an eurer Seite.

Für die Gegenspieler haben sich die Entwickler nach eigenen Aussagen aus dem großen Pool der bekannten und weniger bekannten Comic-Schurken bedient.

Charakteren zuständig ist und dafür sorgen soll, dass sich die Gespräche während des Durchstreifens der Welt harmonisch ins Spiel einfügen.

Die anderen Mitglieder der Guardians sind dabei nicht nur NPCs, die euch folgen, sondern solche, die auch ihre eigenen Entscheidungen treffen können, an die ihr euch dann anpassen müsst. Teilweise basieren diese Entscheidungen der Gefährten wiederum auf Dingen, die ihr als Peter vielleicht zu einem früheren Zeitpunkt getan oder gesagt habt. So soll sich eine dynamische Geschichte mit Entscheidungen und Konsequenzen entwickeln. Allerdings solltet ihr hier kein Rollenspiel mit verzweigter Handlung und verschiedenen Enden erwarten. Das Spiel an sich ist streng linear und verläuft erzählerisch von einem Startpunkt zu einem festgelegten Endpunkt. Nur auf dem Weg dazwischen ergeben sich unterschiedliche Herangehensweisen aufgrund von Entscheidungen.

Gruppenkeilerei

Im Kampf zeichnet sich Protagonist Star-Lord durch seine Agilität aus, die er durch die ikonischen Jet-Booster an seinen Stiefeln erreicht. Mit diesen kann er einige Zeit schweben, in verschiedene Richtungen über den Boden schlittern und sich blitzschnell aus einer Gefahrenzone katapultieren. Offensiv setzt Peter auf seine zwei Blaster-Pistolen sowie eine ganze Reihe von spannenden Fähigkeiten. Wirklich ins Detail, was es mit diesen Skills auf sich hat, wollten die Entwickler aber noch nicht gehen. Es wird aber zum Beispiel eine Art Ultimate-Skill geben, den wir im bisher gezeigten Gameplay kurz begutachten durften. Dabei setzt Peter die Kopfhörer seines Walkmans auf, schaltet seine 80er-Mucke ein und ballert zum Rhythmus der Musik noch stärker um sich als ohnehin schon.

Wie auch sonst im Spiel ist man natürlich auch während der Kämpfe nicht allein. Die anderen Guardians werfen sich genauso ins Getümmel. Jeder von ihnen stellt dabei für sich selbst eine ebenso gefährliche Figur dar wie Peter Quill. So gilt Gamora nicht ohne Grund als gefährlichste Schwertkämpferin des Universums und Rocket als tödlich-geniales Genie. Die Gefährten agieren im Kampf zwar auch recht selbstständig, als Spieler kann man jedoch auch individuelle Skills für die einzelnen Guardians auslösen. Die Entwickler mussten hier eine Balance finden, dass man sich einerseits als Spieler nicht überflüssig vorkommt, weil die Gefährten zu stark sind, dass man andererseits aber trotzdem stets das Gefühl hat, Teil einer schlagkräftigen Truppe zu sein. Ob ihnen das gelungen ist, wird sich aber erst einschätzen lassen, wenn wir selbst spielen konnten.

Damit es nicht langweilig wird, soll auf jeden Fall für eine Vielfalt an Gegnern gesorgt werden. Dem kommt sicher auch zu Gute, dass die Guardians im Laufe ihres Abenteuers verschiedene Planeten besuchen, die jeweils ihr eigenes Design und entsprechend auch andere aggressive Wesen mit sich bringen. Wie viele Welten wir im Laufe des Spiels besuchen, ist bisher nicht bekannt. Auch beim Aufgebot der Gegenspieler bedienen sich die Entwickler großzügig im Angebot des Marvel-Kosmos. So sollen einige der bekannteren, aber auch weniger bekannte Bösewichter der Guardians of the Galaxy zum Einsatz kommen.

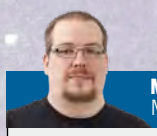
Die Milano wird als Hub zwischen den streng linearen Missionen eine wichtige Rolle einnehmen. Hier habt ihr Zeit, mit euren Gefährten zu reden und Beziehungen aufzubauen.

Eine dysfunktionale Famile von Außenseitern, die trotz allem irgendwie zusammenhält. Die Frage die jetzt noch bleibt: Was hat Groot mit dem lila Lama vor?

Ein Anfang, eine Mitte und ein Ende

Viele Aspekte, wie das Kampfsystem, die Dynamik zwischen den einzelnen Charakteren und die Umsetzung der Story, lassen sich erst einschätzen, wenn wir das Spiel selbst in die Hände bekommen haben. Einen guten ersten Eindruck hinterlässt die erste Präsentation aber allemal. Erfreulich ist auch, dass die Entwickler von Eidos Montreal auf den heute so üblichen Schnick-Schnack verzichten. Bedeutet: Guardians of the Galaxy ist ein in sich abgeschlossener Singleplayer-Titel, ohne DLCs, ohne Mikrotransaktionen.

Es wird im Spiel zwar ein Outfit-System geben, von denen einige als Pre-Order-Boni oder in der Cosmic Deluxe Edition enthalten sein werden. Die meisten Outfits für die fünf Hauptcharaktere werden aber direkt im Spiel durch die Erkundung der Spielwelt freigeschaltet. Die Levels sind zwar ziemlich linear, sollen aber durchaus versteckte Ecken bieten, die aufmerksame Spieler belohnen. Demnach muss es den Entwickler eigentlich nur gelingen, eine packende Story mit einzigartigen Charakteren zu erzählen, sowie ein ordentliches Balancing in den Kämpfen hinzubekommen, damit man sich als Star-Lord inmitten eines epischen Abenteuers der Guardians of the Galaxy wiederfinden kann. Wir müssen auch gar nicht mehr lange warten, um zu überprüfen, ob den Machern von Eidos Montreal gelingt, was sie versprechen. Schon am 26. Oktober 2021 soll es losgehen, ob auch auf der Switch, wo das Spiel nur über die Cloud erscheint, steht allerdings noch nicht fest. **Matthias Dammes**



MEINUNG
Matthias Dammes

Design, Atmosphäre und Charaktere machen schon einen klasse Eindruck.

Ähnlich wie Peter Quill bin ich ja auch ein Kind der 80er. Daher habe ich schon immer eine Schwäche dafür, wenn versucht wird, mit 80er-Jahre-Design und vor allem -Musik Atmosphäre zu erzeugen. Nicht umsonst ist für mich GTA: Vice City bis heute der liebste Teil der Reihe. Auch Eidos Montreal gelingt es, mit Guardians of the Galaxy mich sofort auf dieser Ebene in ihren Bann zu ziehen. Schon als im Ankündigungstrailer die ersten Töne von Bonnie Tylers „Holding out for a Hero“ erklangen, war ich stimmungsmäßig von diesem Spiel überzeugt. Dass die fünf Helden dazu auch noch fantastisch aussehen und ich mit ihnen ein reines Einzelspieler-Abenteuer erleben soll, spricht zusätzlich für das Potential dieses Projekts. Nun muss ich aber natürlich auch noch ein wenig auf die Bremse treten. Bisher war halt nur vorgefertigtes Material zu sehen. Wie sich das Ganze dann spielt und ob es sich zu einem gut wirkendem Ganzen zusammenfügt, muss sich dann in wenigen Monaten zeigen. Ich bin aber ganz guter Dinge.

INFOS

Termin:	26. Oktober 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Eidos Montreal

IM INTERVIEW MIT
SENIOR PRODUCER & NARRATIVE DIRECTOR

Wir konnten mit Senior Producer Olivier Proulx und Senior Narrative Director Mary DeMarle von Eidos Montreal sprechen. Hier lest ihr einen Ausschnitt aus unserem großen Interview.

Mary DeMarle ist schon seit über 13 Jahren bei Eidos Montreal und arbeitet als Senior Narrative Director am Guardians-Spiel. (Foto: Eidos Montral)

Olivier Proulx war bei Eidos schon Produzent von Deus Ex: Mankind Divided und arbeitete zuvor unter anderem bei EA und Warner. (Foto: Eidos Montral)

N-ZONE: Ihr habt zuvor die Deus-Ex-Serie und Shadow of the Tomb Raider gemacht, zwei große eigene Marken eures Mutterkonzerns Square Enix. Warum jetzt Guardians of the Galaxy? Was war eure Motivation, euch mit dieser geliebten Marvel-Marke herauszufordern? Was sind die Unterschiede bei der Arbeit mit dem Eigentum von jemand anderem?

Olivier Proulx: Die Möglichkeit kam für uns vor ein paar Jahren. Wir hatten einige Gespräche mit Leuten bei Disney und Marvel und es stellte sich als eine wirklich interessante Option für unser Studio heraus, mit Marvel zusammenzuarbeiten. Als wir anfingen, über dieses Projekt nachzudenken, fanden wir wirklich starke Gemeinsamkeiten, denn bei Eidos Montreal lieben wir es, erzählerisch getriebene Einzelspieler-Erlebnisse mit starken Charakteren und starken Universen zu machen. Das war, wonach Marvel gesucht hat: Ein Studio wie uns zu haben, das ihre Marke und ihr Universum nimmt und ihm einen anderen Dreh gibt. Für uns war es also eine tolle kreative Möglichkeit, etwas anderes zu machen. Und natürlich, wenn man weiß, dass man die Chance hat, an diesen erstaunlichen Charakteren und diesen wirklich bekannten Marken zu arbeiten, ist das etwas, das wir uns nicht entgehen lassen wollten, also haben wir uns in den letzten Jahren in das Abenteuer gestürzt.

Mary DeMarle: Ich glaube, für mich war es am Anfang interessant zu entdecken, wie viel kreative Freiheit Marvel uns zugestehen wollte, um das Spiel zu unserem eigenen zu machen. Es wurde sehr schnell klar, als wir mit ihnen arbeiteten, dass wir, wie Olivier sagte, den Kernwunsch hatten, großartige Spiele zu entwickeln und etwas zu machen, das sowohl für Gamer als auch für Marvel-Fans großartig ist. Die Erkenntnis, dass wir diese Charaktere aus den Guardians of the Galaxy nehmen konnten und – solange wir dem Wesen dieser Charaktere treu blieben – ihnen unsere eigenen Geschichten auf den Leib schreiben und ihnen unsere eigenen Hintergrundgeschichten verpassen konnten, war faszinierend. Das war für mich wirklich aufregend zu sehen, wie viel Freiheit uns Marvel dabei ließ. Das war wirklich eine aufregende Sache. Warum sollte man einer so tollen Marke wie Marvel nicht seinen eigenen Stempel aufdrücken wollen?

N-ZONE: Eine Marke wie Guardians of the Galaxy entstammt einer langen Geschichte von Comicbüchern, Zeichentrickserien und auch den Filmen des MCU und kommt daher mit gewissen Erwartungen der Fans. Wie stellt ihr sicher, dass ihr diese Erwartungen nicht enttäuscht und wie geht ihr mit dem zusätzlichen Druck um?

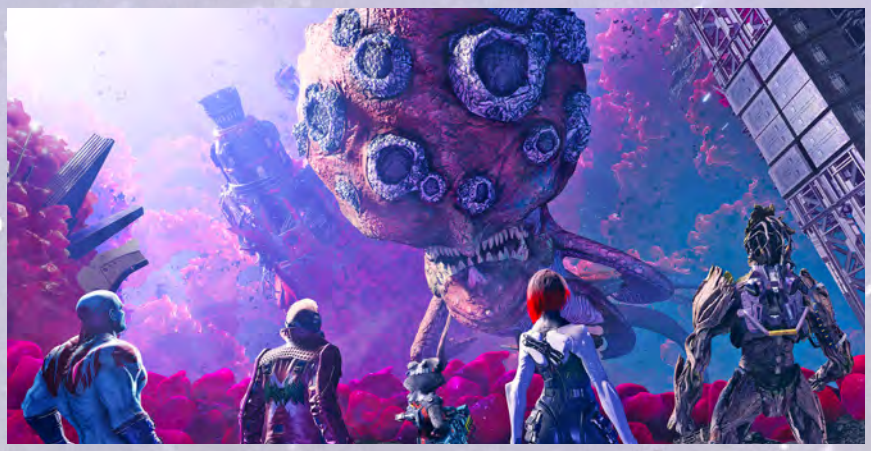
Mary DeMarle: Nun, das erste, was wir taten, oder das erste, was ich tat, war, wirklich in die Filme einzutauchen, sie noch einmal zu sehen, sogar die animierte Fernsehserie anzuschauen, um zu sehen, was sie mit den Guardians gemacht haben. Und dann wirklich tief in die Geschichte dieser Comics einzutauchen, um zu sehen, wer diese Charaktere wirklich sind. Als ich das tat, wurde sehr deutlich, dass sie in jedem einzelnen Medium anders sind. Ich meine, sie sind gleich, aber zum Beispiel ist Drax in den Comics sehr strategisch. Er ist ein Taktiker und er ist ziemlich intelligent, schlau und wortgewandter als in den Filmen. Das zu sehen und zu erkennen, dass es dort Raum zum Spielen gibt, macht irgendwie Spaß, aber natürlich wollen wir sicherstellen, dass diese Charaktere immer noch erkennbar sind. Die Essenz dessen zu finden, wer sie sind und dieser Essenz treu zu bleiben, während wir einen neuen Look einbauen, der etwas anders und für die Spieler unerwartet ist und dann natürlich zu testen und zu schauen, wie es sich entwickelt: Erkennen sie diese Charaktere wieder? Mögen sie diese Charaktere? Sind sie so, wie man sie erwartet? Oder sind sie es nicht? Während wir das Projekt entwickelten, gab es eine Menge solcher Tests.

Olivier Proulx: Und zu all dem möchte ich noch hinzufügen, dass die Zusammenarbeit mit Marvel für uns sehr wichtig war. Sie konnten sich immer wirklich einbringen und unsere Fragen beantworten oder uns Anweisungen geben. Es war eine großartige Zusammenarbeit und das Hin und Her hat uns geholfen, die Marvel-Erwartungen für die Hardcore-Fans da draußen zu erfüllen.

N-ZONE: Eure Freunde von Crystal Dynamics mussten erleben, wie schwer es ist, Marvel-Fans zufriedenzustellen. Marvel's Avengers ist nicht so ausgefallen, wie viele gehofft hatten. Welche Lehren habt ihr aus diesem Projekt gezogen oder habt ihr euch immer nur auf euer eigenes Spiel konzentriert?

Mary DeMarle: Nun, zunächst einmal denke ich, dass die Avengers eine wirklich interessante und gute Um-

Diese Konzeptzeichnung zeigt eine beeindruckende Raumstation. Möglicherweise sogar das berüchtigte Knowhere. Sicherheitshund Cosmo war ja immerhin im Ankündigungsrailer schon zu sehen.



Auf den verschiedenen Welten der Galaxie bekommen es die Guardians mit allerhand obskurem Viehzeug zu tun. Dieser Zeitgenosse sieht auch nicht gerade freundlich aus.

setzung einer Ursprungsgeschichte ist. Eine originelle Ursprungsgeschichte für die Avengers und für Kamala Khan. Für uns war es auch wichtig, unsere eigene Originstory gut zu gestalten. Während der Produktion waren wir nicht wirklich miteinander verbunden. Das Produktionsteam von Marvel's Guardians of the Galaxy war wirklich auf Guardians of the Galaxy fokussiert und hörte vielleicht ein bisschen von dem, was bei den Avengers los ist. Aber in Wirklichkeit waren wir so sehr auf uns selbst fokussiert und darauf, die Charaktere und das Gameplay zu erschaffen und es auf Star-Lord als den Helden und den Einzelspieler zu konzentrieren. Und wie schaffen wir ein Kampf- und Gameplay-Erlebnis, bei dem man Star-Lord, aber Teil eines Teams ist? Und wie definieren wir neu, was Teamplay für einen Einzelspieler ist? Das hat unsere ganze Zeit und Energie in Anspruch genommen.

N-ZONE: Wolltet ihr schon immer ein reines Einzelspielerspiel ohne all die Live-Service- und Mikrotransaktionselemente machen, die Avengers hat, oder habt ihr Änderungen am Konzept vorgenommen, nachdem ihr die Reaktionen auf das Avengers-Spiel gesehen habt?
Olivier Proulx: Vom ersten Tag an war dieses Projekt ein Einzelspieler-Spiel. Darauf haben wir uns konzentriert und sind immer wieder zu dem zurückgekehrt, was wir bei Eidos Montreal so gerne machen, nämlich diese narrativ getriebenen Erlebnisse zu schaffen. Wir haben ein Element der Dringlichkeit, der Wahl und der Konsequenz in unserem Spiel, auch wenn die Story natürlich sehr linear ist und man den gleichen Anfang und das gleiche Ende hat und die wichtigsten aktiven Punkte für alle gleich sein werden. Allein die Tatsache, dass man mitreden und entscheiden kann, wie Gespräche verlaufen und wie sich die Dinge im Laufe des Abenteuers entwickeln, war etwas, das für uns schon sehr früh sehr wichtig war.

N-ZONE: Nach einer Handvoll Filmen mit den Guardians hat das Publikum ein bestimmtes Bild davon, wer die Guardians of the Galaxy sind. Sie kommen zum Beispiel mit einer bestimmten Art von Humor daher. Außerdem ist das Design und die Atmosphäre ihrer Welt stark von 70er- und 80er-Jahre-Musik beeinflusst und untermalt. Ist das etwas, dem ihr treu bleibt oder macht ihr eure eigene Interpretation dessen, was die Guardians sein sollten?
Mary DeMarle: Ich würde sagen, es ist ein bisschen von beidem. Ich meine, als wir mit dem Projekt begannen, war eines der Dinge, die wir als kreatives Team tun, das Material, mit dem wir arbeiten, wirklich kennen zu lernen. Wir haben versucht, die Gemeinsamkeiten zu finden, die eine starke Spielerfantasie ausmachen. In diesem Sinne haben wir uns also wirklich darauf konzentriert, Star-Lord und die Guardians als Charaktere zu betrachten.
Olivier Proulx: Natürlich ist die MCU-Version der Guardians die Version, die die meisten Leute kennen. Der erste Eindruck bei dieser Art von Spielen ist also: Oh, die sind anders! Aber man erkennt sie trotzdem sehr schnell. Und was wir entdeckt haben, ist, – und hoffentlich habt ihr das gespürt, als ihr die Enthüllung und die Demo gesehen habt – dass es keine Rolle mehr spielt, wenn man ein paar Minuten oder ein paar Stunden spielt. Du denkst wirklich, das sind deine neuen Guardians, sie haben ihre eigene Identität. Und man vergisst irgendwie das MCU. Das konnten wir sehen, als wir das Spiel testeten und Spieler uns Feedback gaben. Das war ein durchweg gutes Feedback, das wir von unseren Spielern bekommen haben.
Mary DeMarle: Wir haben schon früh die Grundpfeiler identifiziert. Also ja, Humor muss unbedingt ein Teil davon sein. Auch Musik. Die Filme haben wirklich etabliert, dass die Guardians of the Galaxy nicht wirklich die Guardians of the Galaxy sind ohne fantastische Musik. Und für uns war es interessant. Wir sagten: Ok, also unser Star-Lord, wer ist er? Er ist ein Kind der 80er. Er steckt in diesen Jahren fest. Als wir uns darauf geeinigt hatten, half uns das, seinen gesamten Look zu bestimmen. Mit seinen Haaren und seiner Jacke, bis hin zum Soundtrack, von dem wir ausgegangen sind. Wir haben diese klassischen 80er-Jahre-Songs in einer großen Bandbreite aufgegriffen: Alles von Iron Maiden über Bonnie Tyler bis hin zu Kiss und Rick Astley – es ist eine wirklich tolle Mischung. Wir wussten von Anfang an, dass wir auf diese Dinge zielen müssen.

N-ZONE: Avengers bekam einige Kritik, dass es nah an der Design-Philosophie des MCU war, aber die Charaktere sahen nicht so aus und wurden von anderen Schauspielern gespielt. Befürchtet ihr, dass dieses Spiel mit ähnlicher Kritik konfrontiert wird?
Olivier Proulx: Nicht wirklich. Als wir den Prozess der visuellen Gestaltung unserer Charaktere durchliefen, haben wir natürlich mit Marvel Games zusammengearbeitet, um zu sehen, wie weit wir die Charaktere pushen können und sie trotzdem erkennbar bleiben. Aber dann haben wir uns auf das Testen von Konzeptzeichnungen konzentriert, sogar auf die frühen 3D-Modelle. Ich denke also, wir haben unsere Hausaufgaben gemacht, um eine Balance zu finden. Das sind die Guardians, aber sie fühlen sich wirklich einzigartig und anders an.
Mary DeMarle: Und wir haben es wirklich ausgereizt. Ich glaube, ganz am Anfang dachten wir: Ok, Marvel sagt, wir haben kreative Freiheit. Mal sehen, wie weit wir das bei unseren ersten Entwürfen für diese Figuren ausreizen können. Wir haben es bis zum Äußersten getrieben. Wir hatten ein paar wirklich ausgefallene Entwürfe und ich glaube, bei einem der ersten Meetings, als wir mit Bill [Rosemann, Creative Director bei Marvel Games, Anm.d.R.] und seinem Team zusammensaßen, präsentierten wir die Entwürfe und sie sagten: Ok. Interessant. Schauen wir mal. Und dann fingen wir an, darüber zu reden und sagten, wisst ihr, hier ist die Essenz der Charaktere. Star-Lord, der Weltraumpirat, Gamora, die tödlichste Frau der Galaxie. Dann fingen wir an, sie zu modifizieren und die Quellen visuell aus den Comics zu ziehen. Wie Gamoras Outfit, das an einige der Outfits erinnert, die sie in den Comics hatte, mit der weißen Rüstung und so. Und dann haben wir irgendwie diesen netten Mittelweg gefunden, wo sie sich ähnlich sind. Und ich denke, im ersten Moment sieht man sie an und sagt: „Das ist anders", aber dann sagt man: „Warte, nein, ich erkenne diesen Charakter." Oder dass sie wie die Charaktere klingen, die man hoffentlich kennt und liebt.

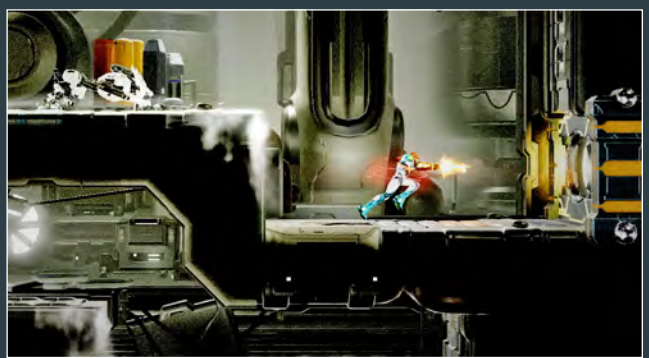
N-ZONE: Ihr habt einen Einblick in die Dialogoptionen gezeigt, die zu verschiedenen Missionsansätzen und ähnlichem führen können. Wie tief wird dieses System gehen? Wie viel Einfluss auf den Verlauf der Geschichte wird der Spieler haben? Wird es zum Beispiel mehrere Enden geben?
MaryDeMarle: Nein, es wird nicht mehrere Enden geben, weil wir eine lineare Geschichte bauen. Also werden der Anfang und das Ende der Geschichte für alle gleich sein. Allerdings wäre es kein Eidos-Montreal-Spiel, wenn wir nicht auch Entscheidungen und Konsequenzen einbauen würden. Als Spieler wollen wir sehen, dass unsere Entscheidungen auf uns zurückfallen. Sei es durch die überraschenden und unvorhersehbaren Reaktionen unserer Teamkollegen, wo wir dann herausfinden müssen, was zu tun ist, wenn sie gerade diese verrückte unmögliche Sache getan haben, basierend auf etwas, das wir gesagt oder getan haben. Oder, ob wir ein neues Ziel freischalten. Im Spiel hast du zum Beispiel den Moment gesehen, in dem man die Wahl hat, Rocket zu werfen, und wenn man ihn nicht wirft, gibt es einen anderen Weg, um zum Ziel zu kommen. Später gibt es eine Rückwirkung, die darauf basiert, ob man ihn geworfen hat oder nicht. Das macht die Herausforderung im Level anders, denn wenn man ihn geworfen hat, steht er einem jetzt vielleicht nicht mehr zur Verfügung, um in einer bestimmten Situation zu helfen, und man muss einen anderen Weg finden. Je nachdem, was man wählt, wird die Mission mit Lady Hellbender anders verlaufen.

Das restliche Interview lest ihr unter
www.pcgames.de/GuardiansInterview

Lang hat es gedauert, umso mehr dürfen sich Fans jetzt freuen: Samus Aran bekommt endlich ein neues 2D-Abenteuer spendiert!

Zeit ist ja bekanntlich relativ, und wir würden sagen, es war eine relativ lange Zeit, die Fans von Metroid auf das warten mussten, was auf der E3 2021 endlich angekündigt wurde: ein neues 2D-Metroid! Ja, neu im Sinne von neu-neu, also kein Remake, kein Remaster, keine Neuinterpretation. Fast 20 Jahre nach dem offenen Ende von Metroid Fusion auf dem Game Boy Advance erfahren wir in Metroid 5, genannt Metroid Dread, endlich, wie es mit Samus Aran, den X-Parasiten, den Metroids und der Galaktischen Föderation weitergeht. Zwei Dinge vorab: Metroid 5 mag für jüngere Spieler, die bisher lediglich Metroid Prime 4 entgegenfieberten, etwas verwirrend sein. Diese Nummerierung bezieht sich auf die Hauptreihe, und die ist seit jeher 2D. Die Prime-Spiele erzählen eine dazwischen angesiedelte Nebenstory. Und: Neu ist Metroid Dread nicht per se! Tatsächlich existiert die Idee zu dem Spiel seit 15 Jahren. Weil die Technik noch nicht soweit war, wurde die zweimal gestartete Entwicklung aber jeweils wieder eingestampft. Nun aber habe man mit MercurySteam, die bereits das Metroid-2-Remake Samus Returns geschaffen haben, und der Power der Switch in der Hinterhand endlich die Möglichkeit, die Vision von einst Wirklichkeit werden zu lassen. Ein kleines Easter Eagg in Metroid Prime 3: Corruption aus dem Jahr 2007 beweist dies: Da wurde in einer Ingame-Datei nämlich das „Projekt Dread“ erwähnt, welches

Im Laufe des Abenteuers wird Samus wieder unterschiedliche Beams erhalten, mithilfe derer sie immer effektiver gegen die feindliche Fauna vorgehen wird können.



Hat sich ein E.M.M.I. an Samus' Fersen geheftet, dann gilt es, schnellstmöglich zu fliehen. Offenbar verlieren die Robos immerhin recht schnell wieder das Interesse.

sich seiner Komplettierung nähern würde. Nun, das hat ja gar nicht mal so fix geklappt.

Das Grauen kommt kurz vor Halloween

Aber zurück in die Gegenwart, und da setzt Metroid Dread nun also ab dem 08. Oktober 2021 exklusiv auf der Nintendo Switch fort, was vor so langer Zeit begonnen wurde – und beendet es. Tatsächlich soll das Abenteuer nämlich eine Art Abschluss für den Handlungstrang rund um Samus Aran und die Metroids darstellen, wenn auch noch nicht verraten wird, wie man diese Aussage interpretieren kann. Nicht falsch verstehen: Das bedeutet nicht das Ende der Reihe an sich, darauf weisen die Macher auch explizit hin. Darüber hinaus ist noch überraschend wenig über Dreads Story bekannt. Wir verkörpern natürlich erneut die taffe Weltraum-Kopfgeldjägerin Samus und es verschlägt uns auf den neuen Planeten CDR. Was tun wir dort? Warten auf CDR erneut Mother Brain, Ridley und Kraid auf uns? Und machen uns die X-Parasiten wie damals in Fusion erneut das Leben schwer? Auf all diese Fragen gibt es noch keine Antworten, wohl aber wissen wir, dass die Struktur des Spiels umgedreht wurde. Anstatt auf dem Planeten zu landen und uns dann langsam in den Erdkern vorzuarbeiten, starten wir diesmal unter Tage und es ist unser Ziel, irgendwann wieder zu unserem Schiff zu gelangen. Klingt doch auch mal spannend – nach einer durchzechten Nacht wacht halt auch mal eine Profikopfgeldjägerin irgendwo auf, ohne zu wissen, wie sie dort hingekommen ist.

Adam, ganz ohne Eva

Ein bisschen spekulieren kann man übrigens natürlich schon. So läuft Samus im E3-Gameplay immer wieder an Chozo-Statuen vorbei, die uralte Zivilisation, die sie aufgezogen hat, dürfte also eine wichtige Rolle spielen. Und Samus' neuer Anzug, bei dem es sich weder um ihren Standard-, noch den Fusion-, noch den verstärkten Fusion-Anzug vom Ende von Metroid Fusion handelt, verspricht auch hier spannende Entwicklungen. Wurde Samus erneut von einem Parasiten überfallen, der ihren Anzug verändert hat? Oder haben ihr gar die Chozo das schicke Teil geschenkt? Mit dabei ist übrigens wieder Adam, Samus' Bordcomputer – zu viel verraten wollen wir an dieser Stelle nicht, um jenen, die die Serie nachholen wollen, die Freude nicht zu verderben. Er plaudert auf jeden Fall an bestimmten Terminals mit uns und hilft mit, die Handlung voranzutreiben. So renitent wie in Fusion soll er übrigens nicht sein und uns nicht immer strikt zum nächsten Ziel leiten. Er gibt Tipps, das Erkunden obliegt diesmal aber verstärkt uns selbst.

Wer will, kann sich zusätzlich zum Spiel (das es auch als Special Edition geben wird) diese Amiibo kaufen –die wieder mal Content hinter einer Sperre verstecken.

Kommt es so weit, dass ein E.M.M.I. uns erwischt, dann gibt es keine Hoffnung mehr. Die Checkpoints nach so einem Instakill sind aber offenbar nett gesetzt.

2D? 2,5D? 2,75D?

Wie man sieht: Da es eine direkte Fortsetzung ist, wird Serienkennern natürlich viel Lore geboten. Neuankömmlinge werden aber nicht außen vor gelassen: Im Kern, so die Entwickler, ist's ein 2D-Actionspiel, das jeder genießen können soll. Alles, was man für das Verständnis der Handlung wissen muss, wird im Rahmen einer offenbar mit hübschen Standbildern gefertigten Sequenz vor Beginn des Abenteuers zusammengefasst. Präsentationstechnisch wird ansonsten, wie es aussieht, auf Sprachausgabe wieder einmal und wie in den meisten Metroid-Spielen verzichtet. Wohl aber wird die verfügbare Technik genutzt, um für spektakuläre Momente zu sorgen. Obschon Dread ein 2D- beziehungsweise 2,5-D-Spiel ist, wird in den dreidimensional berechneten Umgebungen mit dynamischen Kamerafahrten gearbeitet, manchmal sieht man das Geschehen in Zwischensequenzen aus Samus' Helmansicht, kurz: Die vorhandenen Möglichkeiten werden (hoffentlich) gut genutzt.

Dank Phantom Cloak, also Unsichtbarkeitsmantel, können wir auch ohne Versteck aus dem Blickfeld eines E.M.M.I. verschwinden.

Das Grauen sieht gut aus!

Was die Grafik angeht, überzeugt Dread auf jeden Fall. Wir gehen nicht so weit zu behaupten, dass

Wieder mit dabei: Melee-Konter. Nach einem erfolgreich ausgeführten Konter können wir zum effektiven Gegenschlag ausholen.

das, was im bisher veröffentlichten Gameplay zu sehen ist, neue Switch-Maßstäbe setzt. Aber es sieht schon verdammt fein aus! Von der tollen Beleuchtung über die unterschiedlichen Areale, hübsche Effekte und Samus' famose Animationen, wirkt das alles schon jetzt verdammt schön. Ja, man merkt, dass das Grundgerüst dasselbe ist wie bei Samus Returns auf dem Nintendo 3DS – aber eben ungefähr fünfmal so fesch. Ob auch auf Soundebene so gut gearbeitet wird, bleibt abzuwarten, die wenigen Stücke, die im bisherigen Material zu hören sind, sowie die stimmigen Ambiente-Klänge verheißen es zumindest.

Eine Frau und ihre Mission

Nun aber Butter bei die Fische, was erwartet uns spielerisch? Nun, im Kern wohl das, was man kennt, laut den Machern aber tiefgründiger, besser spielbar und vielfältiger als jemals zuvor. Als Samus erkunden wir eine zusammenhängende Welt, in der viele Bereiche zu Beginn versperrt sind. Also hüpfen wir herum, schießen uns den Weg frei und sammeln nach und nach allerlei Upgrades und neue Fähigkeiten, die uns Zugang zu vorher nicht erkundbaren Arealen gewähren. Das „Metroid" in „Metroidvania" kommt nicht von ungefähr! Die Map, die sich durch Erkundung und bei Kontakt mit besonderen Map-Terminals erweitert, gibt uns dabei stets einen Überblick, wo wir uns gerade befinden. Weißes Blinken in einem Areal verrät, dass sich hier ein optionales Item befindet, etwa ein Lebensenergie-Tank oder ein Missile-Container. Als Komfortfunktion lassen sich zudem mehrere Marker setzen. Samus kann also laufen, springen, ihren Beam sowie Raketen abfeuern. Im E3-Gameplay sieht man auch schon, wie sie den bekannten Chargebeam findet, der sie ihren Standardschuss bündeln und besonders kräftig abfeuern lässt. Daran, dass die Heldin wieder einmal fast ohne irgendwelche Fähigkeiten startet, auch die, die sie schon zuvor so oft gefunden hat, wird also nicht gerüttelt. Nur ganz kurz im Enthüllungstrailer zu sehen: der Morphball, der es ihr erlaubt, sich zusammenzurollen und enge Bereiche zu erforschen. Offenbar wurde die Relevanz des Kult-Move ein wenig zurückgeschraubt.

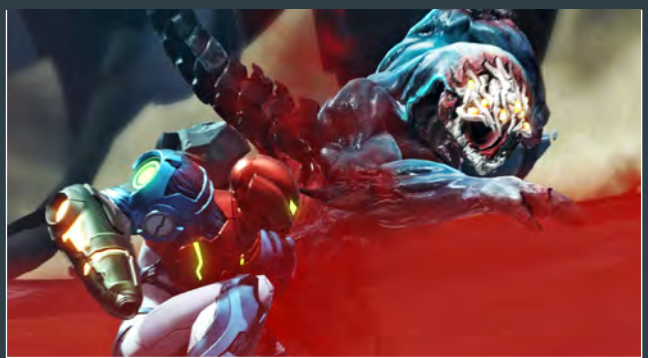
Interstellares Rutschvergnügen

Das zeigt sich schon an einer neuen Power, über welche die Kopfgeldjägerin verfügt. Sie kann nun mit ein wenig Anlauf am Boden entlang- und dann eben bei vielen schmalen Schächten auch einfach unten durchschlittern. Dieser Move erweitert das bereits ausgebaute Bewegungsrepertoire aus Samus Returns. Frei mit dem Kanonenarm zu zielen und Feinde mit einem Konter im richtigen Moment, nämlich dann, wenn sie kurz aufleuchten, sowie anschließender Gegenattacke besonders effektiv auszuschalten, ist also auch weiterhin möglich. Gänzlich neu mit an Bord ist der sogenannte Spider Magnet. An besonderen, blau markierten Wänden kann Samus dank seiner Hilfe, sobald sie ihn in der Welt entdeckt hat, einfach emporklettern und sich sogar an entsprechenden Decken entlanghangeln. Das klingt wie der Spider-Ball aus früheren Spielen, nur halt ohne Morphball-Einbindung – ein weiterer Hinweis auf seine schwindende Bedeutung.

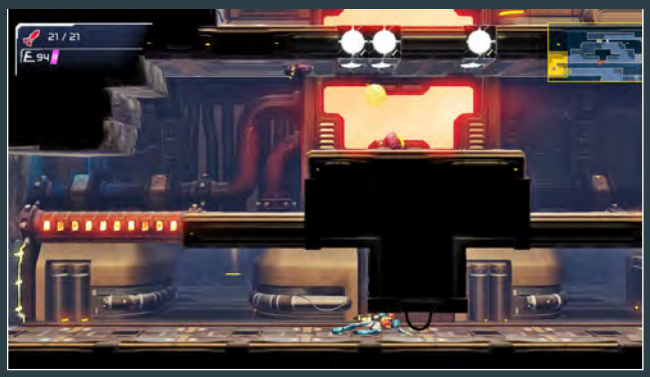
Death by robot

Und ebenfalls neu mit dabei: der Phantom Cloak, eine Art Unsichtbarkeitsanzug. Moment mal, warum sollte eine harte Socke wie Samus sich verstecken wollen? Nun, darauf gibt es eine einfache Antwort und die heißt: E.M.M.I. Dabei handelt es sich um fehlgeleitete Roboter der uns eigentlich friedlich gesinnten Galaktischen Föderation in schickem Apple-Weiß, die jedoch weniger Musik und lustige Katzenvideos abspielen, sondern stattdessen auf Kopfgeldjägerinnenmord ausgelegt sind. In bestimmten Arealen wandern die riesigen, mit Hör- und Sichtsensor ausgestatteten Quasi-Terminatoren herum und sind auf Samus' Anwesenheit alles andere als gut zu sprechen. Das titelgebende Grauen, engl.: Dread, bezieht sich vor allem auf die nervenzerfetzenden Aufeinandertreffen mit den Robo-Widersachern. Die Standard-Waffen der Heldin sind gegen die Metallmonster nämlich

Metroid Dread wird bestimmt nicht das hübscheste Switch-Spiel aller Zeiten werden, sieht aber schon ziemlich fein aus, gerade mit Blick auf die Animationen.



Dieser Boss namens Corpius wird sich uns vermutlich relativ früh im Spiel in den Weg stellen, schließlich erhalten wir von ihm den ziemlich essenziellen Phantom Cloak.



Als neuen Move hat Samus die Möglichkeit in petto, am Boden entlang- und etwa unter schmalen Durchgängen hindruchzurutschen. Den Morph Ball gibt es aber auch noch.

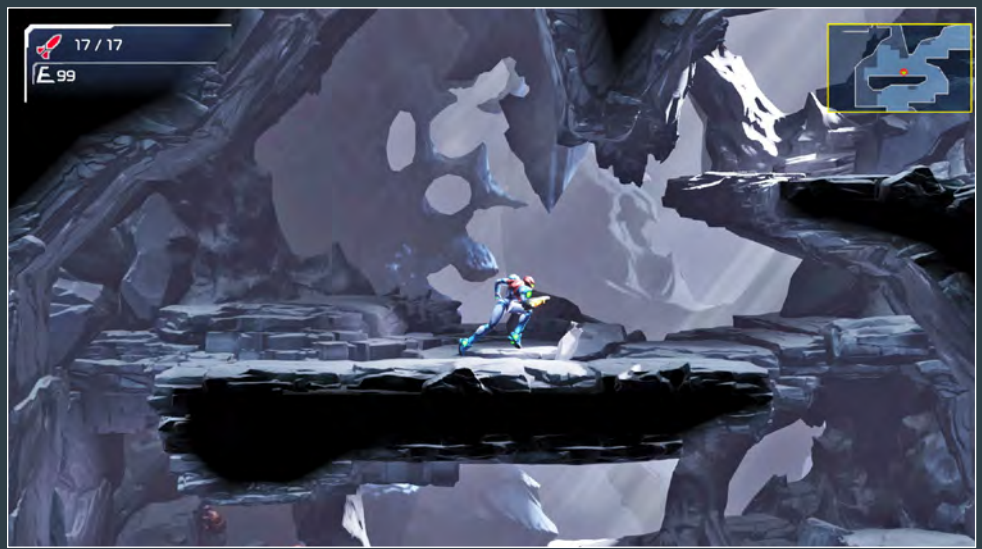
Dass die Bedeutung des Morph Balls etwas zurückgeschraubt wurde, verheißt auch der Spider Magnet zum Klettern, der anscheinend den Spider Ball ablöst.

völlig wirkungslos und ihr bleibt nur die Flucht. Gelangt Samus in den Aufmerksamkeitsradius, schalten die Mech-Widerlinge sofort auf Verfolgen-Modus um. Manche der E.M.M.I.s können besonders gut klettern, andere durch enge Schächte sausen, wieder andere werden wahrscheinlich rasend schnell sein oder meterhoch hüpfen können. Sie alle eint: Erwischen sie Samus, machen sie kurzen Prozess mit ihr. So ein Insta-Kill nach einer nervenzerfetzenden Jagd lässt den Blutdruck steigen, hat aber dankenswerterweise keine allzu drastischen Auswirkungen. Nach einem E.M.M.I.-Game-Over wird man an einen Checkpoint direkt vor dem entsprechenden Areal zurückversetzt. An einer Stelle im veröffentlichten Gameplay nutzt Samus einen temporär verfügbaren Super-Beam, um einen bereits lädierten E.M.M.I. am Ende dann doch auszuschalten. So leicht wird man es im fertigen Spiel wohl nicht immer haben! Um gegen die Robos zu bestehen, ist der Phantom Cloak in manchen Situationen unabdingbar. Aber aufgepasst, er zieht an der aus Samus Returns bekannten Aeon-Energie, und ist die Leiste, die sich nach und nach selbst wieder auffüllt, leer, so geht es an die Lebenskraft. Das ist kein allzu neuartiges, aber ein bewährtes System, und wir sind schon gespannt, welche weiteren Aeon-Kräfte uns erwarten werden.

Corpius delicti

Zum Schluss noch ein paar Worte zum Kampf gegen einen Boss namens Corpius, den wir bereits zu Gesicht bekamen, und der recht gut zeigt, wie Dread dem bisherigen Eindruck nach geschickt alte Qualitäten und sinnvolle Neuerungen verbindet. Verstecken ist hier nicht notwendig und möglich, stattdessen geht es der garstigen Kreatur mit Raketen und aufgeladenen Schüssen an den Kragen. Spektakuläre Kamerafahrten, wenn Samus unter dem Vieh hindurchrutscht, wilde Action, Reaktionsvermögen, um den diversen Angriffen auszuweichen – das sieht genauso aus, wie Metroid halt aussehen soll, nur bombastischer und dynamischer als jemals zuvor. Die Erwartungen sind natürlich riesig nach fast zwei Jahrzehnten des Wartens, und ob Metroid Dread diese erfüllen kann, bleibt abzuwarten. Das Potenzial ist auf jeden Fall da, und mit Samus Returns haben die Macher ja schon bewiesen, dass sie die Serie verstehen. Metroid Dread verspricht auf jeden Fall, viel, viel mehr zu sein als ein Lückenfüller, um die Wartezeit auf Metroid Prime 4 zu überbrücken. Metroid Dread erscheint am 08. Oktober 2021 exklusiv für die Nintendo Switch. Neben der Standard-Fassung, die digital und als Retail verfügbar sein wird, wird es auch eine Special Edition inklusive Steelbook, fünf Artcards und einem Artbook geben. Das gute Ding ist aber schon jetzt ausverkauft und wird zu überteuerten Preisen auf eBay und Co. angeboten. Ebenfalls ab Release Erhältlich: zwei Amiibo, die Ingame-Inhalte wie Energietanks freischalten. Schade, dass wir über diese Art der physischen Bezahlschranke aus Samus Returns und Zelda: Skyward Sword HD weiterhin nicht hinweg sind!

Lukas Schmid



Das Gameplay läuft vollkommen in 2D ab, die Welt und zahlreiche Zwischensequenzen werden aber komplett in 3D berechnet.

MEINUNG
Lukas Schmid

Dass ich das noch erleben darf, hätte ich noch bis vor Kurzem niemals gedacht.

Ich liebe 3D-Metroid, und die Wartezeit auf Metroid Prime 4 empfinde ich dementsprechend beinahe schon als unerträglich. Mit Pistole an der Schläfe würde ich mich dann aber doch stets für 2D-Metroid als meinen Favoriten entscheiden. Die fast perfekte Steuerung, die unglaublich atmosphärischen Welten, das grandiose Leveldesign, das haut hier immer noch einen kleinen Zacken besser hin. Insofern ist Metroid Dread für mich eine kleine Offenbarung, zudem warte ich auf das Ding, seitdem dieses fieses Easter Egg damals in Metroid Prime 3: Corruption platziert wurde. Ich habe großes Vertrauen, dass die Entwickler das toll hinbekommen, Samus Returns fand ich bereits klasse. Richtig gespannt bin ich schon darauf, wie sie den Handlungsbogen rund um Samus und die Metroids zu einem Abschluss führen wollen. Gibt es in zukünftigen Spielen der Reihe dann etwa gar keine Metroids mehr? Das wäre angesichts des Namens der Serie doch etwas ungeschickt. Ihr seht, ich palavere hier vor mich hin, weil ich mich einfach schon so auf das Spiel freue und komplett in Spekulationslaune bin! Lange dauert's ja zum Glück nicht mehr. Trotzdem: Weg mit dir, blöder Sommer, der Oktober kann für mich gar nicht schnell genug kommen!

INFOS

Termin:	08. Oktober 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	MercurySteam

LIFE IS STRANGE TRUE COLORS

INFOS

Termin:	10. September 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Deck Nine Games
Entwickler:	Square Enix

Der Publisher Square Enix hat im Rahmen der E3 2021 seine virtuelle Pressekonferenz „Square Enix Presents“ abgehalten. Dort war natürlich auch das kommende Life is Strange: True Colors ein Thema. Nach der Ankündigung im März und nun der Nachricht, dass True Colors auch für Switch erscheinen wird, zeigten die Entwickler von Deck Nine ein paar neue Ausschnitte mit Gameplay aus dem Adventure. Dabei drehte sich diesmal alles um die mysteriöse Kraft, über die Protagonistin Alex verfügt.

Die junge Frau hat die Kraft der Empathie, was ihr die Fähigkeit verleiht, zu spüren, welche Gefühle andere Menschen durchmachen und sogar, wieso sie diese Gefühle haben. Im gezeigten Video ist zum Beispiel zu sehen, dass sich die Gefühlswelt der Menschen für Alex als farbige Aura darstellt. Interagiert die Protagonistin dann auf Knopfdruck mit der Person, kann sie einige der Gedanken des Gegenübers erkennen und so den Grund für bestimmte Gefühle erfahren. Dieses Wissen kann Alex dann im Gespräch mit den Betroffenen mit einbringen und ihnen so vielleicht helfen oder an neue Informationen gelangen. So hilft ihr ihre Kraft auch dabei, den mysteriösen Tod ihres Bruders Gabe aufzudecken. Die Gefühlsaura der Menschen kann unterschiedlich intensiv ausfallen. Sind die Emotionen einer Person besonders stark, kann Alex eine aktive Verbindung aufbauen, die in einer Nova, einem übernatürlichen Leuchten, resultiert. In diesem Zustand begibt sich die Protagonistin in eine Spiegelung der Psyche der anderen Person, wo sie Fragmente von Gedanken und Erinnerungen untersuchen kann, um den tiefen Gefühlen auf den Grund zu gehen. Alex ist dann sogar in der Lage, gewisse Emotionen zu übernehmen, was sie wiederum unter anderen auch vor die ethische Frage stellt, ob sie das denn überhaupt tun sollte.

Matthias Dammes

IM INTERVIEW MIT PRODUCER, STAFF WRITER & NARRATIVE DIRECTOR

Wir konnten im Rahmen der E3 2021 mit Senior Staff Writer Felice Kuan, Narrative Director Jon Zimmerman und Producer Rebeccah Bassell sprechen.

N-ZONE: Wie Max die Zeit zurückdreht und wie Daniel Dinge schweben lässt, hat einen direkten praktischen Nutzen. Wie ist das mit der Empathie? Die Welt der Emotionen ist doch etwas abstrakter. Was ist der praktische Nutzen, den Alex aus ihrer Kraft ziehen kann?

Jon Zimmerman: Du hast recht, es ist auf den ersten Blick abstrakter. In der Praxis stellt es sich aber als ein ziemlich mächtiges Erlebnis heraus, was sowohl positive als auch negative Folgen hat. In negativer Hinsicht erleben wir Alex, die ihre Kraft als Fluch bezeichnet, weil sie sie nicht kontrollieren kann und öfter eher von ihr kontrolliert wird, was unberechenbare Reaktionen provoziert. Damit werden Beziehungen sehr schwierig, das Einleben in einem neuen Zuhause wird zur Herausforderung. Aber je mehr sie lernt, ihre Kraft zu verstehen und ihren Frieden damit zu schließen, wird es zu einem Werkzeug für sie, das Alex nutzen kann, um mit anderen Leuten in Kontakt zu kommen. Es hilft ihr auch, das zentrale Mysterium unserer Geschichte zu erforschen und den Tod von Gabe aufzudecken. Es wird eher sowas wie Lesen des Herzens, statt Lesen der Gedanken, wenn sie sich in die Gefühle der umgebenden Personen einklinkt und diese auf einer viel tieferen Ebene versteht.

Felice Kuan: Es gibt eine Entwicklung später, wo sie noch besser wird, als das, was ihr bisher gesehen habt. Sie wird dann nicht nur in der Lage sein, Emotionen zu verstehen, sondern sie auch zu manipulieren, was weiteren praktischen Nutzen mit sich bringt.

Rebeccah Bassell: Darauf aufbauend: Mit diesen zusätzlichen Einsichten, die du als Spieler erhältst, werden auch alle Entscheidungen wesentlich schwieriger und facettenreicher. Zu wissen, wie ein Charakter sich fühlt, und zu verstehen, warum, bedeutet nicht zwangsweise, dass du genauso fühlst. Es gilt also, verschiedene Optionen abzuwägen. Nehme ich das Gefühl weg oder nicht? Welchen Effekt hat das auf die Person, auf die Stadt, auf mich als Protagonisten, beeinflusst es, was ich machen kann und was nicht? Es sind also sehr viele Variablen im Spiel, die einen sehr interessanten praktischen Nutzen der Kraft ergeben.

N-ZONE: Wie wichtig ist die Kraft von Alex für die Erzählung der Geschichte von True Colors? Wie stellt ihr sicher, dass normale zwischenmenschliche Interaktionen nicht überschattet werden?

Felice Kuan: Was ich an dieser Kraft wirklich mag ist, dass sie im Grunde eine Erweiterung von banaler menschlicher Verbindung ist. Für mich verstärkt sie also die gewöhnliche Geschichte.

Jon Zimmerman: Ja, es ist eine Form von Einsicht, die man analog zu dem verwenden kann, wie wir uns in unserem alltäglichen Leben mit anderen Menschen emotional verbinden, aber es wird auf dieses außergewöhnliche Level gehoben.

Rebeccah Bassell: Und von dieser Erhöhung bist du dann gezwungen zu schauen, wie es die Beziehungen im Spiel beeinflusst, aber auch wie man mit Empathie und Verbindungen in unserem eigenen Leben umgeht. Es ist ein Kommentar darauf, wie wir in unserer Welt Empathie und Nuancen empfinden und wie es auch hier ein zweischneidiges Schwert ist. Es verstärkt aber auch dramatisch die Wirkung von Entscheidungen und all diese Aspekte einer Beziehung, die du mit Charakteren im Spiel hast.

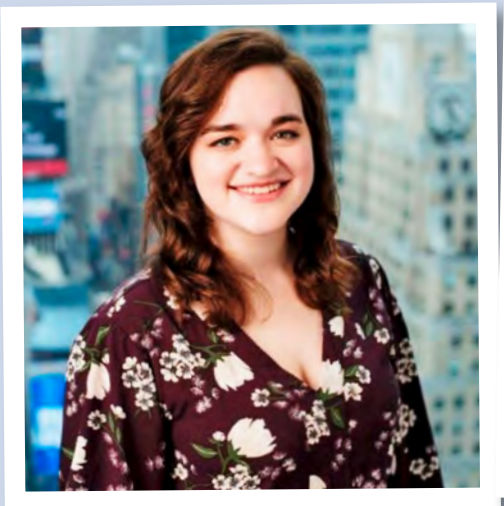
N-ZONE: Habt ihr euch für Empathie als Kraft von Alex entschieden, weil es einfach zu der Geschichte gepasst hat, die ihr erzählen wollt, oder wollt ihr auch eine tiefere Botschaft damit vermitteln? Wie zum Beispiel die Tatsache, dass die Welt allgemein mehr Empathie vertragen könnte?
Jon Zimmerman: Ich werde mal den ersten Teil davon beantworten, vielleicht kann dann ja jemand anderes was zur Message sagen. Wir haben mit dem Wunsch begonnen, dieses Thema zu erforschen. Wir sind fasziniert von der Verbindung zwischen Empathie und Videospielen, wo man den Spieler wortwörtlich in die Rolle eines Charakters versetzt und die Welt durch dessen Augen erleben lässt. Das ist etwas, für das wir uns schon interessierten, bevor wir Before the Storm gemacht haben. Wir waren fasziniert davon, das weiter zu erforschen und kamen auf die Idee für einen Charakter, der diese Empathie in seinem alltäglichen Leben erfährt. Aus dieser Idee ist dann die Geschichte entstanden.
Felice Kuan: Wie alles in Life is Strange ist die Message des Spiels über Empathie sehr komplex. Unsere Hoffnung ist, dass der Spieler sich mit dem Spiel beschäftigen und seine eigenen Gedanken entwickeln wird, was Empathie bedeutet und was es für Leute erreichen kann. Empathie kann auf jeden Fall die Verbindung zwischen Leuten verstärken, besonders für Alex. Für sie ist es am Anfang aber auch ein Problem und ein großer Teil der Geschichte beschäftigt sich damit, wie sie lernt, ihre eigenen Grenzen zu ziehen und sicherzustellen, dass ihre eigene Integrität intakt bleibt.

N-ZONE: Die Emotionen anderer durch farbige Auren zu erkennen, ist ziemlich selbsterklärend. Wir haben aber auch gesehen, dass Alex offenbar in der Lage ist, die Gedanken von Leuten zu lesen, so sah es für uns zumindest aus. Könnt ihr ein wenig mehr ins Detail gehen, wie die Kraft funktioniert?
Rebeccah Bassell: Also es gibt zwei Modi, würde ich es mal nennen, wie man Alex' Kraft nutzen kann. Das erste ist, was du gesehen hast beim Laufen durch Haven Springs. Wenn jemand eine schwache Emotion empfindet, kann Alex, wie Jon es beschrieb, das Herz lesen und verstehen, warum die Person diese bestimmte Emotion hat. Daraus ergeben sich neue Dialogoptionen sowie weitere Kontexthinweise in der Umgebung, die dir vielleicht dabei helfen, die Mysterien von Haven Springs aufzulösen. Wenn ein Charakter eine sehr starke Emotion erlebt, hast du die Nova, die die ganze Umgebung um Alex und die betroffene Person verändert. Alle diese starken Nova-Momente sind speziell designt, um darzustellen, wie dieser Charakter diese Emotion erlebt. Im Beispiel von Charlotte, das du gesehen hast, spiegelt sich ihr Ausdruck von Ärger in ihrem Kunststudio und ihren Bildern wieder. Für andere Charaktere könnte die gleiche Emotion anders aussehen. Das ist die Art von Nuance, die wir versuchen darzustellen.

N-ZONE: Könnt ihr uns ein bisschen mehr über die Nova erzählen, wenn Alex in die Psyche der anderen Person eindringt? Was genau kann sie in diesem Zustand machen? Gibt es verschiedene Wege, mit dem vorhandenen Problem zu interagieren, abgesehen von der Übernahme der Emotionen?
Jon Zimmerman: Wie Rebeccah schon gesagt hat. Jeder dieser Momente ist speziell auf die spezifische Emotion und das, was der betreffende Charakter gerade durchmacht, zugeschnitten. Das Nova-Erlebnis, weil es für Alex so einnehmend ist, wenn sie sich mit dieser Emotion verbindet, lässt sie die Welt durch diese Emotion sehen. Wenn sie in diesem Zustand die Welt erkundet, ist sie in der Lage, mehr über die Emotion zu verstehen und dem Charakter zu helfen. Im Fall von Charlotte sehen wir diese sehr brutale Form des Ärgers, dass die Welt um sie herum wütender, hässlicher macht. Ihre Kunst sieht grotesker aus, ihre Pinsel und andere Utensilien fallen aus den Regalen. Durch die Erkundung dieser Umgebung und die Ergründung der Bedeutung dieses Zustandes ist Alex in der Lage, Charlotte zu helfen, diese Emotion zu bewältigen, was ihr sonst vielleicht nicht gelungen wäre.

N-ZONE: Eine interessante Kraft zum Herumspielen ist eine fantastische Sache, sie kann aber auch nervig werden, wenn sie zu oft zum Einsatz kommt. Wie findet ihr eine Balance, dass die freie Nutzung von Alex' Kraft nicht überhandnimmt und es stattdessen ein frisches und interessantes Erlebnis während des gesamten Spiels bleibt?
Jon Zimmerman: Das ist eine gute Frage, weil ich denke, dass jede Spielmechanik wie diese sehr sorgsam eingesetzt werden muss, um das richtige Spielererlebnis zu erzeugen. Darüber haben wir während der Produktion immer wieder nachgedacht. Es gibt eine Reihe von Wegen, wie wir das erreichen. Einer ist, dass wir den richtigen Kontext schaffen, der dem Spieler klar macht, dass er sich mit der Kraft beschäftigen muss oder dass es sich um normale Dialoge handelt, für die die Kraft keine Rolle spielt. Wir entwickeln die Kraft zudem über den Spielverlauf weiter, damit das Spielerlebnis immer etwas anders ist. Wir wollen nicht, dass der Spieler an einen Punkt kommt, wo er aus Routine immer wieder das gleiche macht. Wir wollen, dass der gesamte Content wie aus einem Guss ist. Die emotionale Kraft wird nicht durch reguläre Konversationen geformt und umgekehrt. Der Umgang mit dieser Kraft verändert sich in dem Maße, dass der Spieler aufpassen und verstehen muss, wie sich das Erlebnis von Alex verändert.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch.



Rebeccah Bassell arbeitet als Produzent bei Deck Nine und vorher Erfahrungen im Bereich von Mobile-Apps und -Spielen gesammelt. (Foto: Square Enix)

Felice Kuan arbeitet als Senior Staff Writer bei Deck Nine und war auch schon bei Before the Storm im Autoren-Team. (Foto: Square Enix)

Jonathan Zimmerman ist Narrative Director bei Deck Nine und war ebenfalls schon an Before the Storm beteiligt. (Foto: Square Enix)

MARIO + RABBIDS SPARK OF HOPE

BWAAAAAH! Ein weiteres Mal stehen Ubisofts Rabbids und Nintendos Mario-Helden Seite an Seite, um gegen das Böse zu kämpfen.
Wir haben alle Infos für euch!

Dieses Mal war kein kicherndes Kellerkind oder ein berechnender Journalist schuld daran, dass die Rabbids-Überraschung vor der Ankündigung ans Licht der Öffentlichkeit geriet. Nintendo selbst hatte versehentlich die Shop-Seite zum Crossover-Spiel in Betrieb genommen, bevor es im Rahmen der Ubisoft-Präsentation zur E3 2021 vorgestellt wurde. Die Freude trübte der Spoiler jedoch nicht, denn viele Switch-Spieler hatten sich eine Fortsetzung zum schrägen Original aus dem Jahr 2017 gewünscht. Warum und wie Mario mit den Rabbid-Kollegen erneut auf Abenteuerreise geht, erfahrt ihr in unserer Vorschau!

Es steht in den Sternen

Als Studio kümmert sich ein weiteres Mal Ubisoft Milan um die Umsetzung des rundenbasierten Taktik-Rollenspiel. Und auch die Grundzüge der Mechaniken scheinen gleich zu bleiben, was sich ja auch anbietet, schließlich kam der Titel sehr gut bei der Spielerschaft an. Die vereinten Kräfte von Rabbids und Mario sind in Spark of Hope erneut gefragt, da eine unheimliche Entität namens Cursa die Kraft der sogenannten Sparks für finstere Machenschaften zu nutzen versucht. Infolgedessen wird die ganze Galaxie ins Chaos gestürzt, die schräge Cartoon-Truppe muss das nun wieder geraderücken und natürlich Cursa das Handwerk legen. Bislang sind neun Spielfiguren bekannt, die bei diesem Vorhaben genutzt werden können: Mario, Luigi, Peach, Rabbid-Ma-

Auch, wenn das Gameplay nicht ganz identisch ist zu dem im Erstling, kehren einige Elemente zurück, darunter die Deckungsmechanik.

Das spielbare Team bestückt ihr mit drei Charakteren eurer Wahl. Bislang sind neun Figuren bestätigt. Natürlich ist Mario einer der Helden!

Die Gefechte finden nun teilweise auch in Echtzeit statt. Haltet den Bob-omb nicht zu lange fest, sonst geht er in euren Händen (oder Pfoten) in die Luft!

Eine Reise durch die ganze Galaxie mit vielen unterschiedlichen Planeten: Für Abwechslung sollte im Spark of Hope definitiv gesorgt sein.

rio, Rabbid-Luigi, Rabbid-Peach und – passend zum Weltraumsetting – Rabbid-Rosalina. In Dreier-Teams machen die Figuren dann die Umgebung (un-)sicher. Um die gefährdeten Sparks zu retten, müssen die (mehr oder weniger) tapferen Recken das Pilzkönigreich hinter sich lassen und die Weiten des Alls erkunden. Praktischerweise versieht jeder gefundene Spark die Kämpfer aus Dank mit besonderen Kräften, sodass die Helden im Verlauf des Abenteuers immer stärker werden.

Ein bisschen frischer Wind

Das Prinzip hinter Mario + Rabbids bleibt zwar bestehen, die Kämpfe aber wurden einigen Änderungen unterworfen. So wanderten zum Beispiel die Raster am Boden in die Tonne, ihr könnt euch in Spark of Hope freier in der Umgebung bewegen, und nicht in jedem Kampf wird es rundenbasiert zugehen, sprich: Echtzeitelemente halten in der Fortsetzung Einzug. Wie üblich hingegen verfügen die Recken über unterschiedliche Eigenschaften und Bewaffnung, weshalb nach wie vor das taktische Vorgehen wichtig ist – auch wenn Spark of Hope vermutlich nicht so knallhart anspruchsvoll daherkommen wird wie etwa ein XCOM. Ubisoft Milan selbst hat sich jedenfalls hohe Ziele mit ihrem neuen Projekt gesteckt, man wolle nicht nur eine würdige Fortsetzung abliefern, sondern auch das ganze Genre weiterbringen. Markige Worte! Zurück kehrt die Möglichkeit, hinter Objekten in Deckung zu gehen, außerdem könnt ihr gemeinsame Angriffe starten oder in Gegner dashen, um sie zu überrumpeln.

An der knuffigen Optik hat sich wenig geändert, klar, schließlich ist seit dem Erstling nicht so viel Zeit vergangen und eine neue Konsolengeneration steht auch nicht in den Startlöchern. Dem Charme der Cartoon-Optik tut dieser Umstand auf jeden Fall keinen Abbruch. Besonders die audiophilen Zocker dürfte erfreuen, dass für die musikalische Untermalung erneut Grant Kirkhope verantwortlich zeichnet. Der Name sagt euch nichts? Macht nichts, seine Kompositionen habt ihr bestimmt schon mal gehört oder mitgesummt, er schrieb unter anderem die Melodien von Kultspielen wie Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 oder Viva Piñata.

Noch ein bisschen Wartezeit

Zwar hat sich technisch nicht so viel getan, auf eine baldige Begegnung mit den Sparks, Cursa und Rabbid-Rosalina sollten Switch-Besitzer jedoch nicht setzen. Der Release wird 2022 erfolgen, gut möglich, dass einst ein früherer Veröffentlichungstermin angesetzt war, der jedoch wegen der Corona-Pandemie nicht gehalten werden konnte. Außerdem half das Ubisoft-Studio zwischendurch bei der Entwicklung von Ghost Recon: Breakpoint mit, das nicht einmal auf der Switch veröffentlicht wurde. Frech! Ein Gutes hat das Warten: Bei Switch-exklusiven Spielen, die mit der Unterstützung von Nintendo entstehen, kann man sich sehr sicher sein, dass sich darin nicht unzähligen Bugs finden, die erst mit einem Day-One-Patch oder sogar noch später behoben werden. Strategen könnten sich die Zeit bis zum Weltraumabenteuer ab sofort mit Disgaea 6 vertreiben, das wir weiter hinten in dieser Ausgabe getestet haben. Was bleibt noch zu sagen? Eines natürlich: BWAAAH!

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

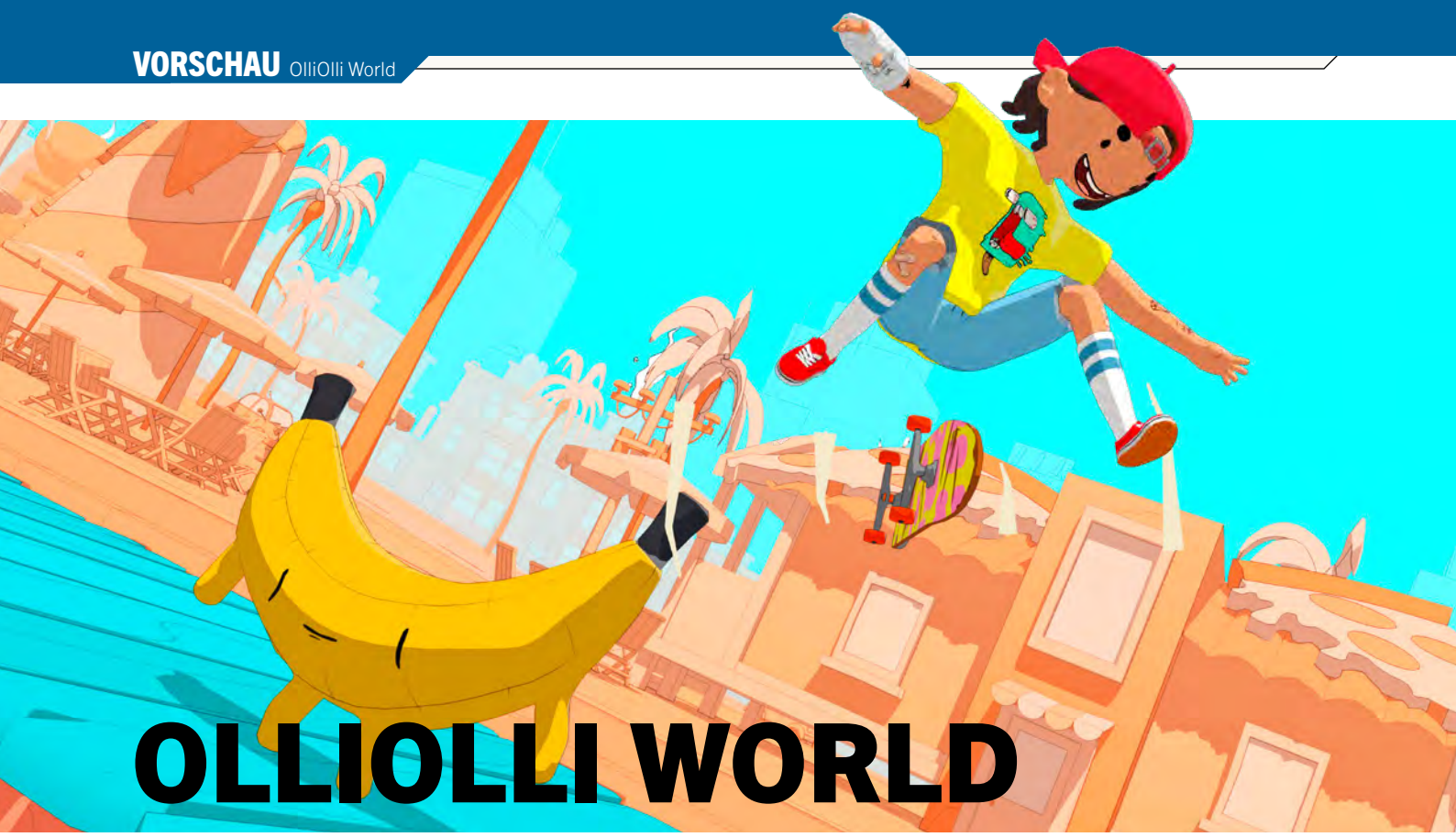
Vielleicht nicht gleichwertig mit einem neuen Mario-Solo-Spiel, trotzdem schön!

Hach, das war schon eine schöne E3-Direct, nicht perfekt, aber unterhaltsam – so wie auch Mario + Rabbids! Ein neues Rayman wäre natürlich auch klasse gewesen, man wird ja noch träumen dürfen. Wie auch immer: Obwohl das Genre üblicherweise eher was für die älteren und hartgesotteneren Zocker ist, schaffte es der Erstling, auch jüngere Spieler mit an Bord zu holen, weshalb ich erwarte, dass auch Spark of Hope nicht mit einem brutalen Schwierigkeitsgrad daherkommt. Zu simpel wird das Abenteuer aber bestimmt auch nicht, zumal die Neuerungen die Gefechte wahrscheinlich dynamischer machen. Weg mit dem Bodenraster! Und eine Auflockerung durch Echtzeitauseinandersetzungen heiße ich ebenfalls willkommen. Ob Mario + Rabbids: Spark of Hope wirklich das Genre revolutionieren wird, sei mal dahingestellt. Ein bisschen Ähnlichkeit hat das Gezeigte mit der Rollenspielreihe Divinity. Auf jeden Fall aber kam das Spiel auch bei den Kollegen super an, und zwar nicht nur bei der Nintendo-Fraktion! Das zeigt schon, wie beliebt der Erstling war, hoffen wir, dass Teil zwei an die Erfolge anzuknüpfen vermag.

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Strategie
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Milan

Schräg und knuffig: Das Crossover zwischen dem Mario- und Rabbids-Universum versprüht wieder viel Charme.



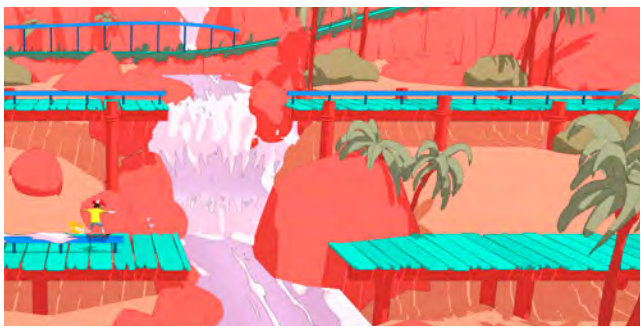
OLLIOLLI WORLD

Sechs Jahre nach dem grandiosen OlliOlli 2 wagt die Skate-Reihe ein Comeback und macht dabei viel anders.

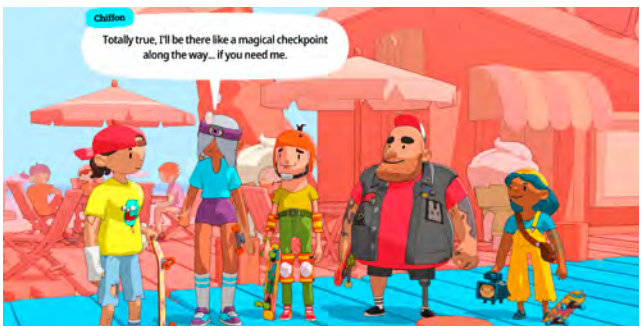
Nach dem Erfolg der fantastischen 2D-Skate-Spiele OlliOlli und dem Nachfolger OlliOlli 2: Welcome to Olliwood war es ziemlich klar, dass die Entwickler von Roll7 wohl irgendwann einen dritten Teil der Reihe machen würden. Allerdings will Gut Ding eben auch Weile haben, denn Part drei namens OlliOlli World wird diesen Winter, ganze sechs Jahre nach dem Release des Vorgängers, dann auch endlich erscheinen. Da zwischen dem ersten und zweiten Teil der Indie-Hits nur ein Jahr lag, könnte man sich jetzt fragen, was da diesmal so lang gedauert hat, doch die Entwickler konzentrierten sich darauf, die Reihe mit vielen Anpassungen und Änderungen mächtig umzukrempeln und dabei das grandiose Gameplay der Vorgänger nicht nur zu erweitern, sondern auch noch zugänglicher zu machen. Das klingt nach einer ziemlich schwierigen Aufgabe, doch im Rahmen eines digitalen Preview-Events durften wir OlliOlli World nun ausgiebig anspielen und können basierend darauf sagen, dass dieses Vorhaben absolut geglückt ist.

Neuer Look, mehr Abwechslung

Das Erste, was einem an OlliOlli World auffällt, ist natürlich, dass der Grafikstil verändert wurde. Auch Teil drei der Reihe setzt auf 2D-Sidescroll-Skaten, aber diesmal nicht in einem eher minimalistischen Pixelstil, sondern in einem Cartoon-Look mit 3D-Modellen. Alles ist etwas bunter und freundlicher als in den Vorgängern. Diesmal gibt es sogar ein bisschen Story, die von ziemlich abgedrehten Figuren getragen wird, welche uns auch beibringen, wie man richtig skatet und uns auf den Kursen der verschiedenen Gebiete Aufgaben stellen. In OlliOlli World klicken wir uns jetzt auch nicht mehr einfach von Schauplatz zu Schauplatz, sondern bewegen uns über eine Karte zu den Levels oder in die nächste Region. Das erinnert ein wenig an Mario-Spiele. Startet man ein Level, werden einem die Aufgaben angezeigt, die man zumindest zu einem Teil erledigen muss, um den nächsten Bereich auf der Map freizuschalten. Oftmals soll man die Punkte-Rekorde der verschiedenen Mitglieder unserer Crew brechen oder bestimmten Sachen ausweichen, während man andere Objekte einsammelt. Hinzu kommen dann bestimmte Tricks an speziellen Spots. Hier erfindet Olli-



Wie schon bei den Vorgängern skaten wir von links nach rechts durchs Level, machen Tricks und versuchen, dabei nicht auf die Fresse zu fallen.

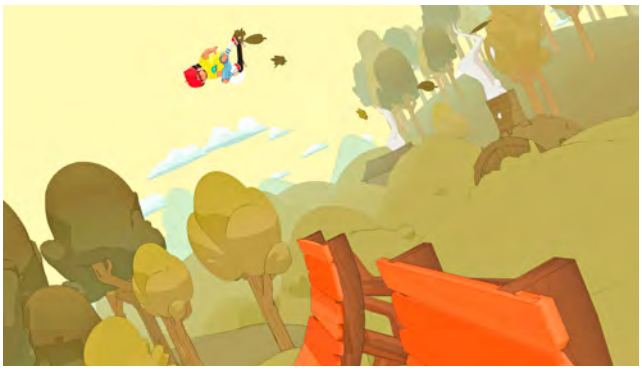


Unsere Skate-Crew in OlliOlli World besteht aus mehreren Charakteren, die allesamt wunderbar einen an der Waffel haben und uns helfen.

Olli World das Rad oder vielmehr die Skateboard-Rollen nicht neu, aber dafür sorgt es anderweitig für Abwechslung. So sind die Levels nun um einiges abgedrehter als noch in den Vorgängern und sie verfügen über mehrere Ebenen. Ja, man skatet immer noch schnell von links nach rechts oder rechts nach links, aber in den meisten Levels gibt es Stellen, an denen man die Spur wechseln kann. Man entscheidet also, ob man im Vorder- oder Hintergrund skatet oder eben den oberen oder unteren Weg nimmt. Das erhöht den Wiederspielwert der Abschnitte und kredenzt uns sogar Nebenmissionen. Ja, richtig gelesen. Oftmals halten sich ein paar schräge Vögel auf den Kursen auf, die eine Extra-Aufgabe in einem Bonus-Level für uns haben. So sollen wir etwa innerhalb eines Zeitlimits einen Highscore knacken oder auf einer Rundstrecke bestimmte Gaps springen. Das ist nicht weltbewegend, sorgt aber dafür, dass die Spielwelt etwas lebendiger wirkt und macht natürlich mächtig Spaß, denn das Gameplay ist weiterhin großartig.

Spaß für alle!

Genau wie in den Vorgängern kommt es auch bei OlliOlli World darauf an, Hindernisse zu überwinden, Gaps zu springen, Rails zu grinden und überhaupt so viele Tricks wie möglich miteinander zu verketten, während man sich pfeilschnell durch die kreativ gestalteten und kniffligen Kurse bis zum Ziel bewegt. Erneut muss man Schwung holen und führt Tricks sowie Sprünge mit dem Analogstick aus. So springt man beispielsweise Flips, wenn man den linken Stick in eine bestimmte Richtung bewegt und führt bestimmte Grinds aus, indem man vor der Landung auf der Rail oder dem Curb eben auch den Stick bewegt. Drehungen dabei führt man mit dem linken Trigger aus. Das klingt relativ simpel, doch Fans der Vorgänger wissen, dass man OlliOlli nicht unterschätzen sollte, denn es gibt trotzdem viele verschiedene Tricks und Variationen und es ist durchaus richtig fordernd, die mit Hindernissen gespickten Level zu bestehen, in denen man Grinds, Sprünge, Schwungholen, Wallrides und Manuals geschickt miteinander verbinden muss, um nicht ganz derbe auf die Schnauze zu fallen und neu starten zu müssen. Es gilt weiterhin: Wer aus dem Flow kommt, küsst den Boden. Dennoch ist OlliOlli World um einiges zugänglicher als die Vorgänger, die sehr schnell sehr schwierig wurden und von einem verlangten, dass man sich regelrecht in das Spiel verbiss. Diese neue Zugänglichkeit liegt an verschiedenen kleinen Anpassungen. So führt einen das Spiel nun etwas gemächlicher an die verschiedenen Features und Möglichkeiten heran und zieht den Schwierigkeitsgrad nicht so rapide an wie die ersten beiden Teile. Zudem



Neben den normalen Levels erwarten uns auch Bonus-Abschnitte, in denen wir spezielle Highscores knacken oder möglichst abwechslungsreich skaten sollen.

gibt es immer Aufgaben in den Levels, die für Profis keine Hürde darstellen und sich einfach so nebenbei erledigen lassen, aber eben auch dafür sorgen, dass Einsteiger oder Gelegenheitsspieler ebenfalls Erfolgserlebnisse erfahren und im Spiel weiterkommen. Zudem wurde die Steuerung entschlackt. Man muss nun beispielsweise nicht mehr zum richtigen Zeitpunkt eine Taste drücken, um einen Sprung oder Trick überhaupt zu landen. Dies geschieht nun automatisch. Dadurch geht das flotte Gameplay noch besser von der Hand und OlliOlli-Veteranen werden trotzdem nicht unterfordert, weil es in den Levels für sie noch mehr Möglichkeiten gibt, ihr Können unter Beweis zu stellen. Überhaupt wirkte OlliOlli World in den ersten zwei Gebieten, die wir spielen durften, wie eine richtige und konsequente Weiterentwicklung der Skate-Serie. Der neue Look des Spiels mag ungewohnt sein, ist gepaart mit den bekloppten Charakteren und deren Humor aber sehr charmant. Die ganze Aufmachung und auch die Musik passen viel besser, als man zunächst glauben mag. Außerdem ist es Roll7 tatsächlich gelungen, das anspruchsvolle und einfach grandiose Gameplay zu erweitern, es aber gleichzeitig auch für Spieler zugänglich zu machen, die zuvor vom fordernden Schwierigkeitsgrad abgeschreckt waren. Wir sind uns nach unserer Anspiel-Session jedenfalls sicher: Auch der dritte Teil von OlliOlli wird ein echter Hit mit Suchtpotenzial.

Christian Dörre

MEINUNG
Christian Dörre

Das lange Warten hat sich gelohnt. Da bin ich mir sicher.

Als Fand der ersten beiden OlliOllis war ich ziemlich skeptisch, als ich den neuen Grafikstil sah und dann auch noch hörte, dass OlliOlli World zugänglicher werden sollte. Ich befürchtete, dass man den Anspruch zurückschraubte und das neue Spiel mit aller Gewalt Richtung Mainstream bringen will. Glücklicherweise bin ich aber einfach nur ein pessimistischer, verbitterter Redakteursblob, der sich gewaltig geirrt hat. OlliOlli World ist mit seiner neuen Aufmachung sogar noch sympathischer geworden, der alberne Humor ist gut gelungen und das Gameplay ist zwar nun zugänglicher, fühlt sich aber tatsächlich besser an und hat nichts von seinem Anspruch eingebüßt. Man merkt der Spielwelt an, wie viel Liebe zum Skaten Roll7 dem Spiel angedeihen ließ, und wie viel Zeit ins Balancing gesteckt wurde. OlliOlli World wird ein toller, abgefahrener, fordernder Skate-Spaß. Da bin ich mir sicher, denn bereits nach den zwei ersten Abschnitten habe ich mich in den Titel verliebt.

INFOS

Termin:	Winter 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Private Division
Entwickler:	Roll7

Im Gegensatz zu den Vorgängern spielen nun Wallrides eine große Rolle, um Abgründe zu überwinden und Tricks zu verketten.

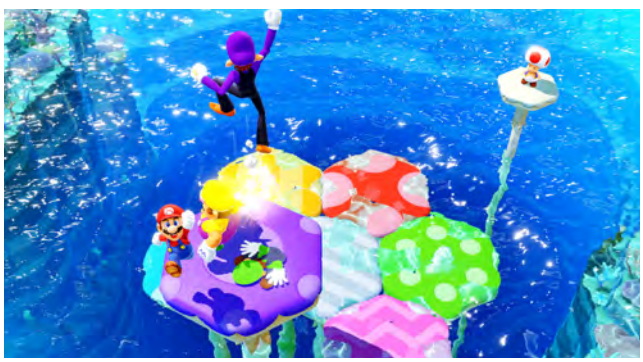
MARIO PARTY SUPERSTARS

Die Party darf niemals aufhören! In der Hoffnung, dass man bald wieder unbesorgt beisammen sitzen kann, stellt Nintendo einen neuen Teil des Mehrspielerspektakels vor.

Mario Party ist inzwischen quasi ein Urgestein der Nintendo-Welt – die Mischung aus virtuellem Brettspiel und Minispiel-Manege feierte die Premiere im Jahr 1998 auf dem N64. Wer den Auftakt gespielt hat, erinnert sich bestimmt an die Besonderheit bei der Steuerung einiger Mini-Games: Es galt zuweilen, den linken Stick so schnell wie möglich im Kreis zu drehen, wofür findige Kinder gerne mal die Handflächen hernahmen. Die Folge: Blasen und Hautverletzungen, Klagen wütender Eltern und bislang keine Neuauflage oder Wiederveröffentlichung des Spiels über den eShop. Bis jetzt! Denn Mario Party Superstars legt Inhalte des ersten Teils der Reihe neu auf!

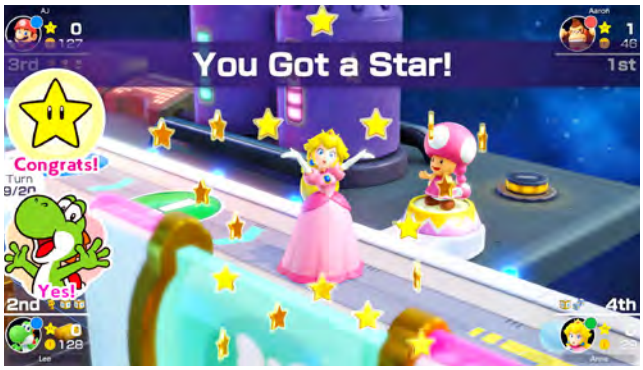
Alt, trotzdem neu

Angekündigt wurde Mario Party Superstars im Rahmen der E3-Direct, und obschon viele einen gänzlich neuen Teil erwarteten, haben wir es hier mit einer Art Best-of der ersten vier Party-Spiele zu tun. Enthalten sind nämlich fünf klassische Spielbretter, die Veteranen bekannt vorkommen werden, drei wurden bereits bei der Ankündigung gezeigt. Zum einen ist das die zuckersüße Geburtstagstorte von Peach aus dem ersten Mario Party, auf der sich Mario und Co. auf Sternenjagd begeben, zum anderen das futuristische Space Land aus Mario Party 2 sowie Woody's Woods aus Mario Party 3. Waghalsig vermuten wir, dass eine weitere Karte aus Mario Party 4 stammt, und für Brett fünf wünschen wir uns eine neue Map – das wäre eine gute Mischung aus Alt und Neu, außerdem freut das alle, die den Rest bereits kennen. Bis Mario Party Superstars Ende Oktober in diesem Jahr erscheint, bekommen wir sicherlich noch mindestens ein Spielbrett



Das Pilz-Durcheinander – ein Kult-Minispiel aus dem allerersten Mario Party für das N64. In Superstars gibt's endlich eine Neuauflage.

Hier müsst ihr das Gesicht von Bowser so verformen wie in der Mitte gezeigt. Das Minispiel basiert auf dem Startbildschirm von Super Mario 64.



Mit Stickern (links etwa gratuliert Yoshi) kommuniziert ihr bei Mehrspielerpartien, in denen ihr nicht mit den Mitspielern in einem Raum sitzt.

Mit waghalsigen Lorenfahrten sollte sich Donkey Kong ja dank seiner Platforming-Vergangenheit bestens auskennen. Aber ob das zum Sieg reicht?

zu Gesicht. Die Charakterauswahl bewegt sich in vorhersehbaren Bahnen, zu sehen waren bislang Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Rosalina, Wario, Waluigi, Birdo und Donkey Kong. Dazu kommen die klassischen Spielbegleiter wie Toad, Bowser, Shy Guys und mehr.

Verbesserte Steuerung

Damit sich nicht wieder Tausende die Hände aufscheuern und man mit jeder denkbaren Controller-Konstellation zocken kann, wurde die Steuerung der Minispiele überarbeitet. Gut möglich außerdem, dass einige Disziplinen mit der entsprechenden Verletzungsgefahr gar nicht erst in die Game-Auswahl von Superstars aufgenommen wurde. Gut die Hälfte der insgesamt 200 Minispiele stammt aus vorherigen Mario-Party-Teilen, und zwar aus dem gesamten Fundus der Serie, nicht nur aus den ersten vier Spielen. Alles wurde hier freilich noch nicht gezeigt, aber sicher dabei sind zum Beispiel das kultige Pilz-Durcheinander aus Mario Party, Fruchtkorb aus Mario Party 2, Lawinen-Schlawiner aus Mario Party 3, Linienführung aus Mario Party 4 und so weiter. Auffällig ist dabei, dass viele der aus den älteren Spielen ausgewählten Disziplinen bereits in Mario Party: The Top 100 auf dem 3DS vertreten waren. Das ist zwar einerseits verständlich, weil das die Entwicklungsarbeit erleichtern dürfte, andererseits aber natürlich schade, wenn man den Ableger bereits kennt und lieber andere Klassiker im neuen Gewand erleben würde. Immerhin gibt es ja noch die wohl 100 neuen Mini-Games, die für frischen Wind sorgen.

Party überall

Wie es sich für ein Party-Game gehört, spielt man auch Mario Party Superstars im Idealfall mit Freunden anstatt sich mit NPC-Kontrahenten auseinanderzusetzen. Im neuen Teil für die Switch ist das auch online möglich (die kostenpflichtige Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online vorausgesetzt), und zwar in jedem Modus. Ihr könnt also auch ein paar schnelle Runden Minispiele ohne dazugehöriges Spielbrett und Sternenjagd mit anderen erleben. Kommuniziert wird dabei mit Stickern, das ist wichtig bei Team-basierten Mini-Games oder wenn man sich als Duo für ein Spielbrett zusammentut. Noch besser wäre freilich eine unkomplizierte Möglichkeit, sich per Sprach-Chat auszutauschen, aber Sticker sind immerhin besser als nichts. Auch mit mehreren Switch-Konsolen könnt ihr lokal zusammen eine Party schmeißen, für Komfort sorgt dabei das Speichern nach jeder Runde. Eine Sitzung mit der maximalen Rundenzahl müsst ihr also nicht an einem Termin am Stück bewältigen, sondern könnt sie unterbrechen und später fortsetzen. Der Fokus auf alte Spielbretter und Mini-Games lässt uns vermuten, dass in Sachen Gameplay nicht allzu viel Innovation zu erwarten ist, was gut, aber auch schlecht ausgehen kann – die alten Serienteile sind zwar definitiv besser als die neuen, aber wenn man alles schon kennt, motiviert das nicht unbedingt zum erneuten Kauf. Bleibt also zu hoffen, dass unter den 100 neuen Disziplinen ein paar echte Hit-Kandidaten dabei sind! Auf jeden Fall steigt die Fete auf der Nintendo Switch Ende Oktober, zeitlich passend für einen Halloween-Spieleabend mit Freunden, ob nun lokal oder virtuell über das Netzwerk.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Pilz-Durcheinander hat mich überzeugt!

Bestimmt ist es schwer nachzuvollziehen, aber als ich die nach oben und unten fahrenden, bunten Pilze in der E3-Direct als Pilz-Durcheinander erkannte, war ich richtig euphorisiert. Ich hatte damals so viele Stunden mit Mario Party verbracht und so viel Spaß gehabt, und aus irgendeinem Grund war Pilz-Durcheinander meine absolute Lieblingsdisziplin. Vermutlich, weil es theoretisch sehr lange dauern konnte und deshalb ungemein spannend war: Während die NPC-Figuren schon seit gefühlten Stunden dabei versagt hatten, auf die von Toad angezeigte sichere Pilz-Farbe zu wechseln und K.O. im Wasser lagen, duellierte ich mich hochkonzentriert mit meinem Bruder! Gute Zeiten waren das, vielleicht bin ich auch ein wenig von der Nostalgie geblendet, aber auf die Games und Bretter (falls es mehr als eines ist) aus dem Original-Partyspiel freue ich mich am meisten. Ich mag die alten Maps außerdem, weil die noch nicht ganz so komplex daherkamen. Ich würde Mario Party Superstars zwar nun nicht unbedingt zu meinen E3-Highlights zählen, enttäuscht bin ich aber auch nicht – mal sehen, wie es sich im Test Ende Oktober schlagen wird.

INFOS

Termin:	29. Oktober 2021
Genre:	Partyspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	NDcube

Sieht lecker aus: Die Geburtstagstorte von Peach dient in Superstars (wieder) als Brettspielkarte.

Endlich wieder Stinkstiefel sein: Die verrückte Mikrospielfete Warioware geht auf der Switch in eine neue Runde, und das schon in diesem September!

Die Hüpfspielkarriere scheint Wario schon lange an den Nagel gehängt zu haben, nach Wario Land: The Shake Dimension für die Wii aus dem Jahre 2008 kam aus dieser Richtung gar nichts mehr bei Nintendo-Fans an. Allerdings mussten sie trotzdem nicht ganz auf das breite Grinsen des Knoblauchliebhabers verzichten, denn er hat sich mit der Warioware-Reihe ein zweites Standbein aufgebaut. Schon auf dem Gamecube lud der Antiheld zum bunten Mikro-Game-Reigen, bei dem bis zu vier Teilnehmer in noch kürzeren, noch schrägeren Disziplinen als in Mario Party antraten. Nach langer Funktstille jetzt endlich ein Lebenszeichen in W-Form auf der E3 2021: Warioware: Get It Together erscheint am 10. September dieses Jahres exklusiv für Nintendo Switch und hält nicht nur die übliche Party-Unterhaltung bereit, sondern auch ein paar Neuerungen!

Hilfe für Wario

Zugegeben, so wichtig wie bei den Spielen mit Vorzeigebruder Mario in der Hauptrolle oder gar einem Adventure ist die Handlung in der Warioware-Serie nicht. Dennoch wollen wir euch keinesfalls den Grund dafür vorenthalten, wieso auf der Switch bald wieder um die Wette gerannt, gedrückt, gedreht, geputzt und ge-alles-was-man-sich-vorstellen-kann wird. Wario nämlich arbeitet in Get It Together! immer noch als Spieleentwickler – den Job hat er wohl im DS-Serienteil Warioware: Do it Yourself! lieben gelernt –, steht aber vor einem mächtigen Problem. Im Story-Modus des Switch-Titels wurde er durch unbekannte Umstände in die virtuelle Welt seiner eigenen Mikrospiele entführt! Um

Weg vom leckeren Kuchen, ihr Fliegen! Kann gut sein, dass hier drei Spieler in Insektenform gegen einen anderen Spieler als Ashley antreten.

Hier müsst ihr – anscheinend – das Eis vor dem Herabfallen durch gezielte Rammattacken bewahren, damit der kleine Junge weiter daran schlecken kann.

zu entkommen, muss der Dickwanst also erst einmal jede Menge Games meistern, immerhin kommt ihm dabei auf Wunsch ein Freund zu Hilfe, denn der Story-Part verfügt über einen Koop-Modus! Zur Wahl stehen für den zweiten Spieler allerlei aus der Warioware-Reihe bekannte Figuren, etwa die freche Ashley, Alien Orbulon oder Doktor Crygor. Beide Charaktere tummeln sich gleichzeitig auf dem Mikrospiel-bildschirm, in den ersten Szenen aus der Ankündigung während der Nintendo Direct und beim Gameplay während des anschließenden Treehouse-Livestreams konnte man schon erahnen, wie das etwa abläuft. Zum Beispiel befinden sich Wario und Spieler zwei als Schrumpfhelden im Mund eines kräftig mahlenden Gebisses, dem aber zum Glück ein paar Zähne fehlen – um nicht zermalmt zu werden, müssen also beide Figuren in den Lücken Unterschlupf suchen.

Zum ersten Mal hat die Wahl des Charakters auch Auswirkungen auf das Gameplay. Dass Wario über seine charakteristische Rammattacke verfügt, dürfte keinen überraschen, Mona hingegen ist mit ihrem Roller mobil. Wie sich das auf das Balancing der Mikrospiele auswirkt, ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt, bleibt zu hoffen, dass mit keinem der Recken allzu große Vor- oder Nachteile verbunden sind, damit weiterhin jeder eine faire Chance auf den Sieg hat.

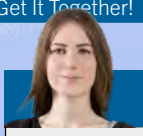
Mehr als 200 Mikro-Games

Die Auswahl der Minispiele umfasst 200 Disziplinen, dabei ist wieder ziemlich sicher alles von schräger bis am schrägsten vertreten. Ob ihr nun einer antiken Statue die Achselhaare zupft, den Hinterlassenschaften eines ganzen Vogelschwarms ausweicht oder eine gigantische Zahnpastatube ausdrückt, ernst oder extrem komplex geht es in Warioware: Get It Together! grundsätzlich nie zu. Das liegt am Konzept der ganzen Reihe, die, anders etwa als ein Mario Party, wirklich kaum eine Vorbereitung der Spieler erfordert. Wo in der Konkurrenzserie vor dem Start einer Disziplin Regeln und Steuerung erklärt werden sowie eine Übungsoption bereitsteht, werden Warioware-Teilnehmer oft lediglich mit einem Schlagwort zum Handeln aufgefordert – wer schneller versteht, was zu tun ist, hat bessere Chancen. Und lustig geht es seit jeher zu. Neben dem erwähnten Story-Part wird es weitere Modi geben, bei denen etwa ein Roboter zusammengebaut werden muss. Das funktioniert natürlich auch wie üblich mit bis zu vier Spielern. Auf der Webseite von Nintendo wurden sowohl Cloud-Speicherfunktionen als auch die Unterstützung des kostenpflichtigen Online-Service Nintendo Switch Online bestätigt, aber mit welchen Features (Online-Sessions?) Warioware: Get It Together! konkret aufwartet, wurde noch nicht bekannt gegeben. Ziemlich sicher aber hören – und riechen! – wir bald wieder von Nintendos sympathischem Antihelden und erfahren mehr. **Katharina Pache**

Gelobt seien die Zahnlücken, denn dort können sich die Spieler verstecken, wenn die Kiefer mal wieder mahlen. Ein Koop-Modus ist mit an Bord.

Das weckt Erinnerungen: Viele Mikro-Games nutzen Settings oder Grafiken von Nintendo-Kultspielen, hier etwa Super Mario Land vom Game Boy.

Auch ein Gott (oder eine Statue?) braucht mal Zeit für Körperpflege. Entfernt die unerwünschten Achselhaare!



MEINUNG
Katharina Pache

Eines meiner Highlights der Nintendo-Direct von der E3 2021!

Ich bin Fan der ersten Stunde! Sowohl, was die Platforming-Abenteuer von Wario betrifft, angefangen auf dem Game Boy in Mario Land 3, beziehungsweise Wario Land, als auch in Sachen Mikrospielwahnsinn auf dem Game Boy Advance und dem Gamecube. Schon damals waren die Warioware-Titel Garanten für lustige Abenden, vor allem, wenn wir keine Lust hatten auf die ausufernden Brettspielsessions von Mario Party mit vorprogrammiertem Streit, wenn mal wieder einer dem anderen einen hart erarbeiteten Stern stibitzt. Auch möchte ich hier eine Lanze brechen für Warioware auf der Wii U, das ein wundervolles Zeichenspiel umfasst, für das – und nur für das! – wir wirklich auch im Jahr 2021 noch die Switch-Vorgängerkonsole an den Fernseher anschließen. Deshalb wünsche ich mir auch, dass Orbulons Kritzel-Game in Get It Together! wieder dabei ist, auf dem Switch-Touchscreen kann man schließlich genauso gut (oder schlecht) Blödsinn malen wie auf dem Wii-U-Gamepad. Warios Rückkehr hat mir auch deshalb während der Präsentation so gefallen, weil ich damit gar nicht gerechnet hätte, ähnlich wie bei Advance Wars. Nur, dass Warioware auch noch ein ganz neues Spiel ist, und das macht die Enthüllung gleich mal noch ein bisschen schöner. Sind die Mikrospiele im neuen Teil genauso absurd und spaßig wie in den Vorgängern, mache ich mir gar keine Sorgen um den Release Anfang September.

INFOS

Termin:	10. September 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems

Andy von Orange Star ist eine der ersten Figuren, mit der ihr die Welt von Advance Wars erkundet. Der Einstieg ist auch für Neulinge nicht allzu schwierig.

Zeit für das (Re-)Boot Camp: Die Ursprünge der spaßigen Rundenstrategiereihe könnt ihr bald auf der Nintendo Switch erleben – das Remake wurde im Rahmen der E3 angekündigt!

Diesen Winter könnt ihr endlich wieder Schlachtpläne entwerfen und euch als Stratege versuchen, denn die ersten beiden Teile der hochdekorierten Reihe Advance Wars erscheinen auf Nintendo Switch! Inhaltlich gibt es – so der aktuelle Stand – keine Unterschiede zu den beiden Original-Games Adance Wars und Advance Wars 2: Black Hole Rising. Dafür hat sich an anderer Stelle etwas getan, zum Beispiel auf der Entwicklerseite. Für das Remake verantwortlich zeichnet WayForward, das Studio, das unter anderem die Shantae-Serie im Portfolio hat. Die Optik wurde modernisiert und erstrahlt jetzt in 3D, die Charakterportraits wurden überarbeitet und die Musikuntermalung neu aufgenommen. Solltet ihr noch nie Bekanntschaft mit Advance Wars geknüpft haben, fassen wir für euch zusammen, was da im Dezember auf euch zurollt!

Trotz der gleichen Anzahl an Einheiten sind die verschiedenen Truppen keinesfalls austauschbar. Ihr solltet stets auf die Schwächen und eure Position achten.

Fußsoldaten sind vielleicht vergleichsweise schwach und langsam, sie können jedoch Gebäude einnehmen. Und die bringen euch pro Runde Geld ein!

Zwei zum Preis von einem

In Reboot Camp sind die Kampagnen der beiden ersten (außerhalb Japans) veröffentlichten Advance-Wars-Spiele enthalten. Ob ihr sie in der richtigen Reihenfolge spielen müsst oder auch auf Wunsch mit der Handlung des zweiten Teils anfangen könnt, ist nicht bekannt. Wir gehen lieber chronologisch vor: Im ersten Abenteuer verkörpert ihr nach und nach Befehlsgeber über die Armeen von vier verschiedenen Ländern, die miteinander im Clinch liegen: Orange Star, Blue Moon, Green Earth und Yellow Comet. Wie aus dem Nichts taucht aber noch eine fünfte Fraktion auf, die allen Streithähnen das Leben schwer macht: Black Hole. Um die geht es auch in der Geschichte der Fortsetzung, wo Black Hole ansetzt, andere Reiche zu erobern und dazu ihre überlegene Waffen- und Truppentechnologie nutzt. Was das Gameplay betrifft, handelt es sich bei Advance Wars um klassische Rundenstrategie. Auf einer Rasterkarte gebt ihr euren Einheiten Befehle, um möglichst unbeschadet effektive Angriffe zu landen. Von der Einheitenart hängen eure Bewegungs- und Attackenoptionen ab, auch die Stärken und Schwächen müssen berücksichtigt werden. Die Infanterie marschiert vielleicht langsam und ist nicht sonderlich stark, doch Fußsoldaten können neutrale oder feindliche Gebäude einnehmen und so trotzdem sehr gefährlich sein. Flugzeuge fürchten keine Terraineinschränkungen bei ihren Bewegungen, Neopanzer richten verheerenden Schaden an und so weiter. Um Spieler nicht zu überfordern, boten die Spiele schon damals Trainings-Missionen und führten die Hobbygeneräle nach und nach an ihren neuen Job heran.

Über Sieg und Niederlage entscheidet aber nicht nur, wie ihr eure Truppen bewegt und aufstellt, auch die Generäle haben ein Wörtchen mitzureden. Jeder der Charaktere verfügt über diverse Fähigkeiten, manche passiv, manche aktiv. Madame Nell von der Fraktion Orange Star zum Beispiel ist ein Glückspilz, weshalb sie 15 Prozent Bonus auf Glück bekommt – dieser Wert entscheidet zum Beispiel im Gefecht über kritische Treffer. Ihre aktive Fähigkeit erhöht den Bonus auf satte 100 Prozent, was zu vernichtenden Ergebnissen für den Feind führen kann. Die aktiven Talente können aber nicht inflationär genutzt, sondern müssen erst einige Runde lang aufgeladen werden, damit alles fair und planbar bleibt. Allerdings gibt es tatsächlich einige bessere und damit für den Kampf nützlichere Generäle und Fähigkeiten, das Balancing ist also nicht ganz ausgeglichen – zumindest war das in den Originalspielen der Fall, ob an dieser Stelle im Reboot nachjustiert wird, wird sich noch zeigen.

Durch den gezielten Einsatz von euren spezifischen Heerführer-Fähigkeiten könnt ihr eure Einheiten passiv und auch aktiv unterstützen.

Mehr Spieler, mehr Krieg

Heutzutage nicht fehlen darf in einem solchen Spiel natürlich der Mehrspielerpart. In dieser Hinsicht liefert das Reboot Camp ab, denn ihr könnt im sogenannten Gegeneinander-Modus (wenig überraschend) gegeneinander antreten, und das nicht nur im Duell, sondern mit bis zu vier Spielern. Eine genaue Anzahl Maps wurde zwar noch nicht genannt, aber es sollen „dutzende“ sein – das klingt schon mal nicht schlecht. Außerdem können verschiedene Optionen eingestellt werden, etwa, ob ein Nebel auf der Karte die Aktionen der Kontrahenten verdeckt oder nicht. Sehr wahrscheinlich funktioniert der Gegeneinander-Part nicht nur lokal, sondern auch online, wobei vermutlich ein Abo des kostenpflichtigen Service Nintendo Switch Online benötigt wird. Eine Möglichkeit, Spielstände über die Cloud abzuspeichern, scheint es allerdings nicht zu geben. Das kann sich jedoch noch ändern, wenn mehr Informationen zu Advance Wars 1+2 Reboot Camp ans Licht kommen, und das wird vermutlich in ein paar Wochen oder Monaten soweit sein!

Katharina Pache

Das in Raster aufgeteilte Spielfeld ist schlicht und übersichtlich – so hat man alles stets im Blick.

MEINUNG
Katharina Pache

Frohe Botschaft für Taktiker und Strategen – und alle, die es werden wollen.

Ja, ich freue mich sehr über Advance Wars 1+1 Reboot Camp, jedoch mit zwei klitzekleinen Einschränkungen. Erstens: Warum denn kein neues Spiel der Reihe? Oder wenigstens Umsetzungen der Titel, die in Europa nicht auf den Markt kamen? Ich liebe zwar die Originaltitel und habe sie sehr lange nicht mehr erlebt, aber dennoch kenne ich sie eben. Zweitens: Mir haben die alten Charakter-Designs besser gefallen. Das ist natürlich Geschmackssache und ihr könntet es ganz anders sehen, aber ich fühle mich dennoch gezwungen, meine Enttäuschung über den neuen Stil hier zu erwähnen. Nachdem aber nun diese beiden Meckereien meinerseits aus dem Weg geräumt sind, bleibt Platz für die guten Seiten von Reboot Camp! Zwei tolle Taktikspiele erscheinen noch dieses Jahr auf Nintendo Switch, mit einem Kampagnen-Duo für extralangen Spielspaß sowie viel Futter für Freunde gepflegter Mehrspielerduelle. Vom Erfolg der Neuauflage dürfte abhängen, ob auch die anderen Teile entstaubt werden oder gar eine richtige Fortsetzung in Angriff genommen wird. Ich hoffe das Beste und würde jetzt gerne meinen Glücksbonus auf 100 Prozent erhöhen, um diese Hoffnung wahr werden zu lassen!

INFOS

Termin:	03. Dezember 2021
Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	WayForward

ZU HEISS ZUM SHOPPEN?

Keine Sorge: N-ZONE kommt zu dir!

Lass dir N-ZONE über den Sommer einfach kostenlos direkt nach Hause liefern und staube über 50% Hitzerabatt ab!

WWW.N-ZONE.DE/CHILLEN

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 05. Juli 2021.

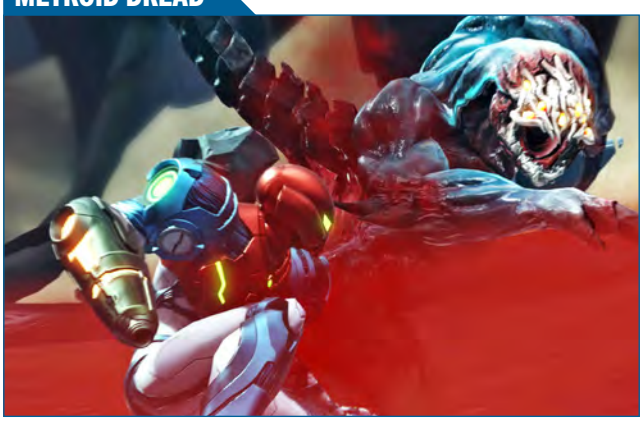
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD	Action-Adventure	16. Juli 2021
Cris Tales	Rollenspiel	20. Juli 2021
Akiba's Trip: Hellbound & Debriefed	Rollenspiel	23. Juli 2021
Dariusburst: Another Chronicle EX+	Action	27. Juli 2021
Neo: The World Ends With You	Rollenspiel	27. Juli 2021
The Great Ace Attorney: Chronicles	Adventure	27. Juli 2021
Samurai Warriors 5	Action	27. Juli 2021
Last Stop	Adventure	Juli 2021
Fall Guys: Ultimate Knockout	Geschicklichkeit	04. August 2021
The Falconer: Warrior Edititon	Action	05. August 2021
No More Heroes 3	Action	27. August 2021
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	03. September 2021
Dragon Ball Z: Kakarot	Action	24. September 2021
Life is Strange: True Colors	Adventure	10. September 2021
WarioWare: Get It Together!	Geschicklichkeit	10. September 2021
Super Monkey Ball Banana Mania	Geschicklichkeit	05. Oktober 2021
Metroid Dread	Action	08. Oktober 2021
Mario Party Superstars	Geschicklichkeit	29. Oktober 2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	12. November 2021
Pokémon Strahlend. Diamant & Leucht. Perle	Rollenspiel	19. November 2021
Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp	Strategie	03. Dezember 2021
Pokémon-Legenden: Arceus	Rollenspiel	28. Januar 2022
Release-Zeitraum		
Finding Paradise	Adventure	Frühjahr 2021
Happy Game	Adventure	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
Art of Rally	Rennspiel	Sommer 2021
Axiom Verge 2	Adventure	Sommer 2021
Disco Elysium	Rollenspiel	Sommer 2021
Outer Wilds	Adventure	Sommer 2021
Skul: The Hero Slayer	Jump&Run	Sommer 2021
Aztech Forgotten Gods	Action-Adventure	Herbst 2021
OlliOlli World	Sportspiel	Winter 2021
Release-Jahr		
Baldo	Adventure	2021

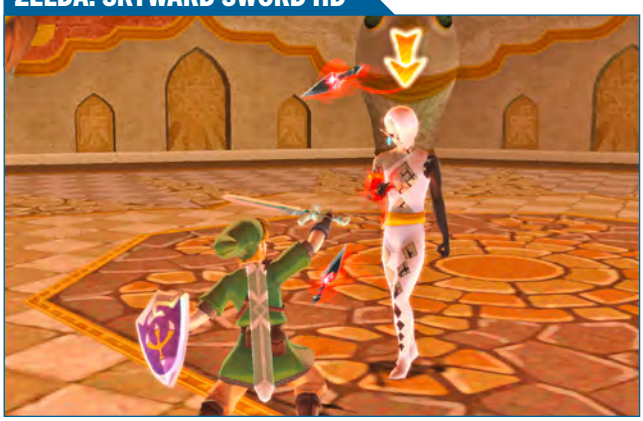
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Beyond Blue	Adventure	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021
Danganronpa Anniversary	Adventure	2021
Diablo 2: Resurrected	Rollenspiel	2021
Doctor Who	Adventure	2021
Fisti-Fluffs	Adventure	2021
Ghost of a Tale	Adventure	2021
Haven	Adventure	2021
Hoa	Puzzle	2021
Kingpin Reloaded	Shooter	2021
Life is Strange Remastered Collection	Adventure	2021
Oxenfree 2	Adventure	2021
Road 96	Adventure	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shadow Man Remastered	Action	2021
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Sol Cresta	Action	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2021
Spelunky 2	Jump&Run	2021
Star Wars Hunters	Action	2021
Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Rev.	Beat 'em Up	2021
The House of the Dead: Remake	Shooter	2021
Mario + Rabbids: Sparks of Hope	Strategie	2022
Project Triangle Strategy	Rollenspiel	2022
Splatoon 3	Shooter	2022
Two Point Campus	Strategie	2022
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	2022
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Caravan Stories	Rollenspiel	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Hollow Knight: Silksong	Action-Adventure	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

METROID DREAD



ZELDA: SKYWARD SWORD HD



MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Disgaea 6, Sky: Children of the Light, Dark Souls Remastered
Sieht gerade: Workaholics
Liest gerade: Artikel, Artikel, Artikel ...
Hört gerade: Alastor, wie gut sind die bitte? Ich verrate es euch: sehr gut.
Und sonst: Der alte Plattenspieler freut sich, ein neues Zuhause bei Maci gefunden zu haben. Wir mussten ihn ersetzen, beim Maßnehmen für den Schrank ging etwas schief: Für das vorgesehene Fach war er ein paar Zentimeter zu groß.

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Returnal
Sieht gerade: Loki
Liest gerade: zu wenig
Und sonst: Es ist wieder kalt! Also, zumindest, während ich diese Zeilen schreibe, hat sich der Sommer wieder zurückgezogen und beschert uns angenehme Temperaturen um die 20 Grad Celcius. Und Regen, oh, so viel Regen! Da fühl ich mich wohl. Ich hoffe, das bleibt jetzt auch erst einmal so, die eine Hitzewoche hat mir schon gereicht. Und dann direkt Winter, bitte!

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Plants vs. Zombies
Sieht gerade: Godzilla vs. Kong
Isst gerade: selbstgemachte Pizza
Und sonst: Ich wohne nur fünf Gehminuten von der Pegnitz entfernt. Also dachte ich mir kürzlich an einem 35-Grad-Tag: "Wieso nicht mal etwas abkühlen?". Wohne fast drei Jahre hier, hab das bis dato nie gemacht – und nun weiß ich auch warum. War zwar herrlich erfrischend; Gesellschaft im Wasser leisteten mir allerdings zahlreiche Ratten … nun, naja.

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

Spielt gerade: NBA 2K21, Retro-Zeug
Sieht gerade: Pastewka, Horrorfilme
Lacht gerade: Ein bisschen über Johannes, die alte Wasserratte :-*
Und sonst: Der Umzugstermin steht, die Schränke sind entrümpelt, die ersten Kartons gepackt und fleißige Helferlein zum Sachen schleppen wurden ebenfalls bereits eingespannt. Klingt alles gut, aber bevor es in die neue Wohnung geht, ist trotzdem noch verdammt viel zu tun. Es muss also weiterhin rangeklotzt werden.

STEFAN WILHELM (Volontär)

Spielt gerade: Castlevania Collection, Death´s Gambit, CoD Cold War
Sieht gerade: Mindhunter
Hört gerade: Juse Ju - How Dare You
Und sonst: Endlich kann ich bei sonnigem Wetter mal ausgiebig meine neue Heimat erkunden. Und das sogar mit offenen Geschäften! Bin aktuell noch auf der Suche nach einem neuen Stammcafé, in dem ich viel zu viel Geld für irgendwelche seltsamen Kaffee-Mixturen ausgeben kann. Zum Beispiel Iced Latte mit... Aktivkohle?!

MACI NAEEM CHEEMA (Redakteur)

Spielt gerade: Jede Menge Kram auf der Switch: Crossing Souls, Animal Crossing (trotz E3-Enttäuschung), Hades und zum x-ten Mal Breath of the Wild. Ist spaßig.
Zuletzt geguckt: Black Widow, Bad Hair, The Final Girls, Chaos Walking und Der Spion. Abseits davon kann ich das fantastische Comedy-Experiment "Inside" von Bo Burnham (Regisseur von "Eight Grade") empfehlen. Ziemlich Wild.
Liest gerade: Kommentarsektionen
Finger weg von: Kommentarsektionen.

MICHAEL GRÜNWALD (Redakteur)

Spielt gerade: Resident Evil Village, Rust, Dead by Daylight, Mario Kart 8 Deluxe
Sieht gerade: Extrem viele Fußballspiele
Liest gerade: leider kein gutes Buch
Und sonst: Hätte ich die Europameisterschaft beinahe verpennt. Bin dann aber doch noch rechtzeitig ins EM-Fieber gekommen, um jetzt festzustellen, dass in drei Spielen schon wieder alles vorbei ist. Naja, dann muss ich mir eben eine neue Leidenschaft suchen. Vielleicht gehe ich mal vor die Tür, der Sommer ist ja da.

DINA MANEVICH (Praktikantin)

Spielt gerade: Scarlet Nexus
Sieht gerade: Loki
Liest gerade: Monster Hunter – Siege
Und sonst: Kann mich mal jemand kneifen?! Endlich bin ich meinem Traum im Game-Journalismus tätig zu sein etwas näher gekommen. Und das in Zeiten, in denen irgendwie alles unmöglich scheint. Danke! Es geht doch langsam vorwärts. Mein nächstes Ziel: Endlich wieder einen Flohmarkt besuchen. Zu viel Zeug hat sich im letzten Jahr bei mir angesammelt.

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Diablo 3

Sieht gerade: Montana Sacra – Der heilige Berg, Die rote Wüste

Hört gerade: The West Coast Pop Art Experimental Band

Und sonst: Wurde beim letzten Besuch in der Heimat tatsächlich zu einer Fahrradtour überredet und hatte überraschenderweise sogar Spaß daran durch die Landschaft zu düsen. Vielleicht werden das Fahrrad und ich ja doch noch Freunde.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, Apex Legends

Sieht gerade: True-Crime-Zeug

Hört gerade: Orange Goblin, Alabama Thunderpussy – der Sommer ist da!

Und sonst: Hundewelpe im Haus – das stellt die Tagesplanung gehörig auf den Kopf. Ist aber vielleicht auch gut so, denn beim Warten auf den zweiten Impftermin mach ich sowieso nix anderes als Arbeiten, Schlafen, Kochen, Lesen, Musik hören und Zocken. Außerdem: Katha hat recht. Alastor sind saugut.

CHRISTIAN FUSSY (Redakteur)

Spielt gerade: Mass Effect 3, danach erstmals Andromeda. Bin gespannt.

Sieht gerade: Endlich wieder Filme im Kino. Demnächst sogar unter freiem Himmel und mit hoffentlich gutem Wetter.

Liest gerade: Digging Up Mother: A Love Story von Doug Stanhope.

Und sonst: Decke meine Wohnung mit neuen Pflanzen ein, die mir hoffenltich nicht eingehen, wenn ich wieder regelmäßig das Home Office in Richtung Büro verlasse. Im Bild: Ein Kroton.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: D&D Beyond (im Webbrowser und auf Discord, klappt super!)

Sieht gerade: Spannendes Wetter von seinem Wohnzimmer-Balkon aus. Im vierten Stock bekommt man tolle Sommergewitter und Sonnenuntergänge zu sehen.

Baut gerade: seine neue Werkstatt auf. Es wird langsam, aber viel zu tun!

Und sonst: Der Fichtelsee ist ein tolles Ausflugsziel für alle, die gerne Campen, Wandern und Radfahren. Wenn mein Reisevan fertig ist, schaue ich öfters vorbei.

JUDITH VON BIEDENFELD (Layouterin)

Ist fasziniert von: Peppa Pig-Kinderbüchern: Das Schweinchen Peppa geht mit seinen Freunden (Giraffe, Zebra, Schaf etc.) in den Zoo. Dort zeigt ihnen der Zoodirektor (ein Löwe) die Tiere: Schildkröten, Pinguine & Schmetterlinge – Aha!

Liest gerade: Ein Buch über Auswanderer – man darf ja mal träumen ...

Legt sich ins Zeug: Um Gemüse in den Bauch des kleinen Sohnes zu bekommen inklusive Lego-Duplo-Picknick ... Hat bisher nicht geklappt.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Liest gerade: Der Königsspiegel: Fahrten und Leben der alten Norweger, aufgezeichnet im 13. Jahrhundert

Sieht gerade: Eine Arte-Doku nach der anderen, letztens „Die Eiserne Zeit“

Hört gerade: The Smithereens – The Smithereens Play „Tommy“

Und sonst: Ich habe Urgurke in einem der Kübel auf dem Balkon. Verträgt sich ganz hervorragend mit den Stangenbohnen im gleichen Pflanzgefäß. Es blüht alles üppig. Die kleinen Freuden des Lebens...

PAUL ALBERT (Praktikant)

Spielt gerade: mit Dr. Mario?

Sieht gerade: nicht, was Katha für ihn in seinen Teamkasten schreibt.

Und sonst: Kann passieren: Die Abgabe ist im vollen Gange, aber die Gesundheit geht immer vor – Paul ist heute krank, wir alle wünschen ihm gute und schnelle Besserung. Aber in diesem Kasten muss natürlich trotzdem etwas stehen. Zum Beispiel der Fakt, dass der Vorname Paul sehr beliebt ist und seit den 70er Jahren oft vergeben wird! Ui!

MONIKA HIMMELSBACH (Praktikantin)

Spielt gerade: Dead Cells

Sieht gerade: Epic NPC Man Supercuts

Liest gerade: Des Kobolds Handbuch der Welterschaffung

Und sonst: Hach ja, Sommer! Da wird es wieder Zeit die Kurzhaarfrisur auszupacken und Urlaubspläne zu schmieden. Ich schaue ja schon mal, welche Welt ich als nächstes erober-äh ich meine erschaffe. Habe da schon die ein oder andere Idee, ich sage nur riesige fliegende Sandrochen und Städte in Drachenknochen.

MARIO GOLF SUPER RUSH

Mario und Co. verschlägt es endlich mal wieder auf den Golfplatz. Das sorgt für allerhand Spaß, Chaos und Schadenfreude, letztendlich wird aber doch recht viel Potenzial verschenkt.

Auch Golf-Neulinge kommen bei Super Rush schnell zurecht. Bereits nach kurzer Zeit beherrscht man Spins, Lobs und Chips und locht ein wie ein Profi.

Typische Mario-Figuren, die mit ihren Aktionen das Spiel beeinflussen, gibt es auf den Kursen nur sehr selten. Allgemein könnten die Plätze etwas kreativer sein.

Mario ist und bleibt ein echter Tausendsassa. Nintendos Vorzeige-Klempner ist nicht nur super und die größte (Hüpf-)Spieleikone aller Zeiten, er ist auch ein echtes Sport-Ass. Trotz seiner Leibesfülle war der kurzbeinige Latzhosenträger unter anderem bereits Fußballer, Tennisprofi, Baseballspieler und nahm an mehreren Olympischen Spielen teil. Mit Mario Golf: Super Rush für die Nintendo Switch geht es nun aber zurück zu den sportlichen Ursprüngen des Big-N-Maskottchens. Schließlich schwang Mario bereits auf dem NES den Driver. Im Gegensatz zum normalen Golfsport geht es bei Super Rush aber natürlich nicht ganz so gemächlich zu. Die Entwickler von Camelot ließen sich allerhand witzige Dinge einfallen, um dem Spiel den gewohnten Chaos- und Action-Faktor der Mario-Sportspiele zu verleihen. Dennoch verendet ein großes Stück Potenzial im Rough am Rand des Golfkurses.

Eingängiges Golfen, wenig Umfang

Wer überhaupt keine Ahnung von Golf hat, braucht sich natürlich keine Sorgen machen, denn typisch für die Nintendo-Sportspiele ist das Gameplay sehr zugänglich. Im Golf-Ratgeber werden kompletten Neulingen Begriffe wie Bogey, Birdie, Par oder Eagle, aber auch Geländeeigenheiten oder das Schwunghalten mit den Schlägern erklärt. Allerdings nur in Textform. Ein modernes Tutorial zum Spielen wäre hier sicher angebrachter. Sollte man also nicht durchblicken, empfiehlt es sich, mit dem Golf-Abenteuer zu beginnen. Dies ist ein kleiner Story-Modus, in dem man mit einem erstellten Mii zur Tat schreitet, um nacheinander Golf-Abzeichen zu verdienen und zum besten Golfer des Pilzkönigreichs aufzusteigen. Hier wird man dann auch sehr sachte an den Sport und die Steuerung herangeführt. Zunächst lernt man ein ganz normales Golfspiel, bevor man dann ins Speed- oder gar Cross-Route-Golf einsteigt. Doch zu den verschiedenen Golf-Varianten später mehr. Zudem zeigt einem das Spiel, wie man Abschläge mit der Power-Leiste richtig timt, man Gefälle ausgleicht, seinen Schlägen Spin verleiht oder das Grün beim Putten richtig liest. Später kommen dann auch noch Spezialschläge und Lobs hinzu. Man startet einen Abschlag, indem man mit der A-Taste die Schwungleiste aktiviert, die sich nun füllt und wieder abnimmt. Hier gilt es dann erneut mit A den richtigen Punkt für den Schlag zu finden, da hiermit die Stärke bestimmt wird. Wer kurz vor dem Abschlag noch einmal die A-Taste betätigt, sorgt außerdem dafür, dass der Ball kontrollierter fliegt. Obwohl Super Rush wirklich sehr zugänglich ist, muss man hier auf die Entfernung zum Loch achten, den Wind ausgleichen und gleichzeitig bedenken, dass der Ball nach dem Aufkommen noch ausrollt. Auf späteren Kursen können geschickte Golfer mit Spins dann auch noch Hindernisse wie Bäume oder Felsen umspielen und so manchmal sogar abkürzen. Spins führt man aus, indem man während des Abschlags noch in die gewollte Richtung drückt. Sowohl die Stärke als auch das Timing des Spins lassen sich festlegen. Das hört sich vielleicht kompliziert an, geht einem nach einer Weile aber in Fleisch und Blut über. Darüber hinaus ist das Spiel auch sehr gutmütig, wenn man einen Schlag vermasseln sollte und der Ball im Rough oder gar im Bunker landet. Im echten Golf ist es hier ziemlich schwierig, den Ball wieder kontrolliert herauszubekommen, bei Super Rush ist es aber eigentlich nur wichtig, so nah ans Loch wie möglich zu spielen. Selbst aus Sand oder dem hohen Gras heraus kann man noch relativ problemlos zu einem Birdie oder zumindest einem Par kommen. Zudem ist die KI der Mitspieler ziemlich unterbelichtet. Anfangs ist das noch ganz okay, denn so kommt man zügig zu Erfolgserlebnissen, aber auch später im Abenteuer-Modus lässt man die Kontrahenten meistens weit hinter sich und selbst in normalen Einzel-Matches gibt es keine verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Halbwegs ordentliche Golfer werden also in den Einzel-

Im Story-Modus Golf-Abenteuer steht euer Mii-im Fokus. Im Verlauf der Geschichte lernt ihr neue Tricks und Schläge.

Für jedes Spiel im Golf-Abenteuer erhält euer Mii XP, steigt im Level auf und erhält dafür Skill-Punkte, die sich auf verschiedene Attribute verteilen lassen.

Trotz doofer KI macht Speed-Golf am meisten Spaß, da man hier zumindest etwas gefordert wird. Allgemein zündet Super Rush aber vor allem im Multiplayer.

spieler-Modi mehr gegen die teilweise schön angelegten Kurse als gegen die KI spielen, da die sowieso keine Chance auf den Sieg hat. Blöd ist allerdings, dass es insgesamt nur sechs Kurse mit jeweils 18 Löchern gibt. Da das Gameplay wirklich Laune macht, spielt man die Kurse auch gerne öfter, aber sonderlich viel Umfang bietet Mario Golf: Super Rush so natürlich nicht. Auch das Teilnehmerfeld ist mit 16 Charakteren aus der Mario-Welt plus Miis nicht gerade üppig ausgefallen. Und wo wir gerade schon bei Kritik sind: Der alternative Modus mit Bewegungssteuerung per Joy-Con ist ziemlicher Mist. Damit sind die Abschläge extrem ungenau und das Feedback ist nicht gut genug, um erkennen zu können, warum man einen Schlag vermasselt hat. Stattdessen hätte Camelot lieber eine Schlagsteuerung per Analogsticks einbauen sollen, so wie es auch PGA Tour 2K21 oder die alten Spiele aus der Tiger-Woods-Reihe als Standard bieten.

Auf ins Abenteuer

Das Golf-Abenteuer ist aber natürlich nicht nur dazu da, einem die Steuerung beizubringen. Es erzählt eine nette kleine Geschichte, in der man vom blutigen Anfänger zu einem bekannten Golfer sogar zum Retter des Sports in den sechs kleinen Gebieten wird, die man nacheinander freischaltet. Man startet zunächst in einer Gruppe mit anderen Rookies, um dann auf Plätzen Abzeichen freizuschalten, die Zugang zu weiteren Kursen gewähren. Nach jedem Training oder Wettbewerb erhält man zudem Erfahrungspunkte, steigt im Level auf und erhält so Skill-Punkte mit denen sich die Fähigkeiten Stärke, Ausdauer, Geschwindigkeit, Kontrolle und Spin ausbauen lassen. Das ist äußerst praktisch, da man so weiter und genauer abschlagen kann oder einem beim Speed-Golf nicht ganz so schnell die Puste ausgeht.

Die verschiedenen Gebiete im Abenteuer-Modus sind nett aufgemacht und bieten allerhand NPCs, mit denen man quatschen kann. Hier sei allerdings angemerkt, dass sie zumeist nichts Wichtiges oder Interessantes zu sagen haben und der Mii bleibt eh stumm, sodass man schnell dazu übergeht, nur noch dem Pfeil zum nächsten Ziel zu folgen. Dadurch spielt man den ohnehin schon nicht sonderlich umfangreichen Modus natürlich noch schneller durch. Nach maximal sechs Stunden läuft der Abspann. Bis dahin macht das Abenteuer aber wirklich Spaß, da Camelot einige kreative Wege eingefallen sind, um das doch etwas steife Konzept Golf etwas aufzulockern. Im letzten Viertel bewegt sich die Story vom einfachen Golfen weg

Beim Battle-Golf sollte man verschiedene Schlagtechniken beherrschen, um überhaupt in die Nähe des Lochs zu kommen.

Beim Putten hilft ein Gitternetz, welches die Unebenheiten auf dem Grün anzeigt. Dementsprechend muss man Ausrichtung und Schlagkraft anpassen.

und stellt die bekannten Figuren aus dem Pilzkönigreich mehr in den Mittelpunkt. So wird man beispielsweise unfreiwillig in eine Schatzsuche von Wario und Waluigi reingezogen oder man soll Bowser aus seinem Schlaf erwecken, damit er eine Eiswelt auftauen kann. Dazu gesellen sich zum Schluss sogar noch nett gemachte Bosskämpfe, in denen man neu erlernte Techniken einsetzen muss. Doch auch an anderer Stelle bewegt sich Super Rush weg vom klassischen Golf.

Action und Chaos

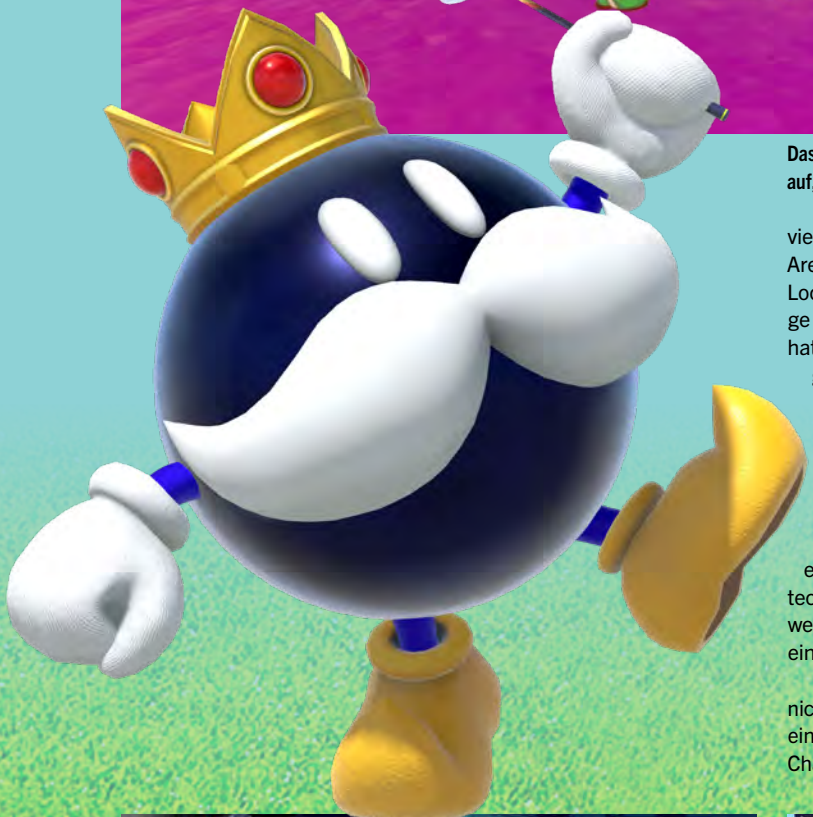
Wie schon erwähnt, wird im Abenteuer-Modus hauptsächlich Speed-Golf gespielt. Dabei spielt man nicht einfach nur in einem Teilnehmerfeld, sondern tritt direkt gegen bis zu drei Kontrahenten gleichzeitig an. Der Clou ist dabei, dass man nicht einfach von Schlag zu Schlag springt, sondern man dem Ball hinterherlaufen muss. Caddys oder Wasserträger gibt es nicht. Per B-Taste sprintet man und mit L führt man sogar einen Super-Sprint aus, welcher die Ausdauerleiste natürlich noch schneller leert als das normale Rennen. Mit auf den Kursen verteilten Herzen lässt sich jedoch ein Teil der Ausdauer wiederherstellen. Zudem kann man Kontrahenten per Super-Sprint wegrammen und deren Ball wegtreten. Auf einem Kurs darf man die Gegner sogar mit Bomben beschießen. Es ist also wirklich jedes Mittel recht, um die Mitstreiter aufzuhalten. Allerdings kommt es natürlich nicht nur darauf an, so schnell wie möglich einzulochen, egal wie viele Schläge man braucht. Auch hier ist Präzision wichtig, denn für jeden Schlag, den man benötigt, werden einem 30 Sekunden berechnet. Sprich: Ein zeitlich normal gespielter Birdie ist auch hier mehr wert als ein schnell dahingeschluderter Bogey. Außerhalb des Abenteuer-Modus gibt es Speed-Golf in zwei Varianten: Punktekampf und Zeitkampf. Im Punktekampf erhält man Punkte je nach Platzierung an einem einzelnen Loch, beim Zeitkampf hingegen gewinnt der- oder diejenige mit der niedrigsten Gesamtzeit. Doch auch beim Standard-Golf gibt es zwei unterschiedliche Modi. Einmal das klassische Zählspiel, in dem der niedrigste Score auf einer festgelegten Anzahl Löcher gewinnt, und das Lochspiel, bei dem zum Ende der Spieler gewinnt, der die meisten Löcher für sich entscheiden konnte. Auch hier kann man die Anzahl der Kontrahenten frei festlegen und ebenfalls, ob man abwechselnd oder gleichzeitig abschlägt.

Neben Standard- und Speed-Golf darf man im Einzel- und Mehrspieler-Modus auch Battle-Golf auswählen. Hier kämpfen

Mit dem Super-Sprint seid ihr nicht nur schneller, sondern rammt auch noch eure Kontrahenten und deren Bälle weg. Doch Vorsicht: Das kostet viel Ausdauer.

Die Bewegungssteuerung per Joy-Con ist sehr ungenau und somit ziemlicher Mist. Wir hättten uns eher eine Steuerungsoption mit den Analogsticks gewünscht.

Das Golf-Abenteuer ist recht kurz und nimmt erst im letzten Drittel richtig Fahrt auf, aber dann gibt es viel Abwechslung. Sogar Bosskämpfe stehen an.



vier Spieler gleichzeitig in einer Arena um neun Löcher. Wer ein Loch gewinnt, erhält eine Flagge und wer zuerst drei Flaggen hat, gewinnt das Spiel. Auch hier gibt es zwei Varianten: Strategisch und Technisch. Hinter Strategisch verbirgt sich einfaches, flaches Terrain, während die Arena bei Technisch deutlich komplexer aufgebaut ist und man eben verschiedene Schlagtechniken beherrschen sollte, wenn man die meisten Flaggen einheimsen möchte.

Doch das ist natürlich noch nicht alles, schließlich gehört zu einem Mario-Sportspiel auch der Chaos-Faktor, der für gewöhnlich mit jeder Menge Schadenfreude einhergeht. Dafür sorgen die Spezialschläge, welche den Kontrahenten ordentlich ihr Spiel versauen können. Wario sorgt damit beispielsweise für Blitzeinschlag, während Luigi ein Stück Grünfläche vereist, von der andere Bälle abprallen, und Yoshis Spezialschlag verwandelt alle umliegenden Bälle in Eier, die sich natürlich nicht mehr so präzise spielen lassen. Das Balancing ist dabei sehr gut gelungen, denn man kann die Specials nicht zu häufig einsetzen. Die Leiste dafür füllt sich nur langsam, sodass man Spezialschläge bei einem 18-Loch-Spiel nur etwa dreimal nutzen kann. So muss man auch geschickt mit dieser

Vor einem Abschlag empfiehlt es sich, einen Überblick über das Terrain zu verschaffen. So finden geschickte Golfer auch schon mal Abkürzungen.

Der Golf-Ratgeber ist mit seinem Textboxen für Anfänger recht unbrauchbar. Allerdings werden sämtliche Kniffe im Golf-Abenteuer spielerisch erklärt.

Sonderfähigkeit umgehen, um die größtmögliche Wirkung zu erzielen. Es ist wunderbar befriedigend, wenn man mit dem Schlag aufs Grün wartet, bis dort alle Gegner versammelt sind und dann den Spezialschlag gezielt ausführt, sodass sämtliche Bälle aus ihren Positionen verspringen. Genau wie ein Mario Party birgt also auch Mario Golf: Super Rush das Potenzial, Freundschaften zu zerstören.

Da war mehr drin

Stichwort Potenzial: Hier lässt Super Rush einiges liegen. Den geringen Umfang haben wir bereits erwähnt. Sechs Kurse und 16 Golfer sind zu wenig. Da hilft es auch nichts, dass Kurse und Golfer später hinzukommen sollen. Man weiß schließlich nicht, wann und wie deren Qualität ist. Zudem sind die Kurse zwar hübsch aufgemacht, aber nur die wenigsten versprühen diese für Nintendo eigentlich so typische Kreativität. Klar, im Bowser-Kurs sprudeln Flammen, im Wetterwald sind Gewitterwolken unterwegs und auf einem Kurs macht sich Wummp breit, aber allgemein fehlt es den Kursen eben an Highlights. Zudem ist es unverständlich, dass der Modus Cross-Route-Golf nur an einem Punkt im Golf-Abenteuer auftaucht, sich aber bei Einzel-Matches und im Mehrspieler-Part nicht mal auf dem einen betreffenden Kurs auswählen lässt. Dabei ist Cross-Route sogar ziemlich spaßig, da die Reihenfolge der Löcher nicht festgelegt ist und man sich selbst die beste Route über den Kurs suchen muss, weil man nur eine bestimmte Anzahl Schläge zur Verfügung hat. Ebenso unsinnig wie das Fehlen des Modus ist es, dass es keine Turniere gibt und man auch selbst keine anlegen kann. So ließe sich nämlich die Spielzeit für Einzelspieler nochmal ganz einfach erhöhen. Besonders enttäuschend ist aber die Technik. Klar, die Switch ist nicht die leistungsstärkste Konsole, doch andere Spiele zeigten bereits, dass auch der Handheld-Hybrid hübsche Grafik kann. Mario Golf: Super Rush wirkt hingegen ziemlich veraltet. Viel zu oft erkennt man auffällige Treppchenbildung an Objekten und Charaktermodellen und gerade bei einem Spiel, in dem man so ausgiebig den Boden betrachten muss, hätte man vielleicht dafür sorgen können, dass das Gras nicht einfach wie Erbrochenes nach einer Mahlzeit mit Spinat aussieht. An vielen Stellen denkt man sich einfach, dass deutlich mehr drin gewesen wäre. Mario Golf: Super Rush hat jedoch das Glück, dass das eigentliche Gameplay so viel Spaß macht, dass man über die meisten Schwächen hinwegsehen kann. Damit rettet das Spiel noch das Par (oder in diesem Fall die 8/10), obwohl mit ein bisschen mehr Konzentration auf dem Grün ein Birdie locker drin gewesen wäre. **Christian Dörre**

Im Golf-Abenteuer tummeln sich zahlreiche NPCs, die aber allesamt nichts Interessantes zu sagen haben. Zudem fällt in der Welt die altbackene Grafik sehr auf.

Beim Abschlag muss man Gefälle und Wind beachten, wenn der Ball auf dem Grün (oder hier eher Rot) landen soll.

MEINUNG
Christian Dörre

Tolles Sportspiel, dem es ein wenig an Umfang und Ideen fehlt.

Ich hatte großen Spaß mit Mario Golf: Super Rush, denn das eigentliche Gameplay ist richtig gut umgesetzt, der Abenteuer-Modus ist kurzweilig und die Variationen wie Speed- und Battle-Golf sowie andere Ideen wie die Spezialschläge sorgen dafür, dass der Titel den Golfsport gekonnt mit der Action, dem Chaos-Faktor und auch dem Charme von Mario-Sportspielen verbindet. Allerdings ist der Umfang nur gering, die gerade mal sechs Kurse sind für Nintendo-Verhältnisse nicht gerade kreativ, Cross-Route ist außerhalb des Abenteuer-Modus nicht verfügbar, die Grafik ist wirklich veraltet und die ungenaue Joy-Con-Steuerung hätte man lieber gegen eine Bedienung per Stick tauschen sollen. Dadurch wurde der Spaß dann doch schon mal getrübt, weil ich so oft dachte: „Hier wäre aber mehr drin gewesen." Statt mich also über viele Stunden am Stück und über lange Zeit hinweg zu beschäftigen wie PGA Tour 2K21, werde ich Super Rush eher immer wieder mal für Mehrspieler-Partien anschmeißen.

Infos

Termin:	25. Juni 2021
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gute Mischung aus Golf und Mario-Wahnsinn
- ✚ Spaßige Golf-Variationen
- ✚ Eingängiges, gutes Gameplay
- ✚ Netter Abenteuer-Modus
- ✚ Chaos-Faktor dank Spezialschlägen
- ✚ Extra viel Schadenfreude im Multiplayer
- ➖ Ungenaue Joy-Con-Steuerung
- ➖ Geringer Umfang
- ➖ Unterbelichtete KI
- ➖ Grafisch altbacken

Wertung

8

Spaßiger Golf-Wahnsinn, der vor allem in den Multiplayer-Modi richtig zündet.

Wir können unseren Helden selbst benennen und nach Belieben anpassen.

MONSTER HUNTER STORIES 2 WINGS OF RUIN

Wir haben Monster Hunter Stories 2 durchgespielt und verraten euch, weshalb uns nicht nur das rundenbasierte Kampfsystem, sondern auch die Story überzeugt!

Mit Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin bringt Entwickler und Publisher Capcom den mittlerweile zweiten Teil der Stories-Reihe auf den Markt. Diese Ableger fokussieren sich nicht, wie die Hauptreihe, auf das Jagen von Monstern, sondern auf die Bindung zwischen den „Monsties“ und ihren Ridern. Monsties nennt man dabei die Monster, die seit ihrer Geburt eine Bindung zu einem Menschen haben. Zwar ist das Franchise eigentlich für sein Action-lastiges Gameplay bekannt, bei Stories handelt es sich jedoch um ein klassisches, rundenbasiertes Rollenspiel! Und wie der Name schon vermuten lässt, steht hier die Geschichte im Vordergrund. Ob das Spielprinzip aufgeht und die Story von Monster Hunter überzeugt, verraten wir euch in unserem Test.

Jäger vs. Rider

Untypisch für ein japanisches Rollenspiel starten wir unsere Reise nicht als No-Name-Charakter, sondern als Enkel eines legendären Riders namens Red. Dadurch müssen wir von Anfang an große Fußstapfen ausfüllen. Gerade erst haben wir unsere Ausbildung abgeschlossen, dürfen uns nun offiziell einen Rider nennen, ein weiter Weg liegt aber noch vor uns.

Bevor wir jedoch die Reise antreten, werden wir per Cutscene Zeuge eines ungewöhnlichen, roten Lichts, das im Vulkan unserer Heimatinsel Hakolo auftaucht. Die großen roten Drachen-Mons-

Ena, die uns das Rathalos-Ei schenkt, begleitet uns stets auf unserer Reise. Wir treffen sie bereits zu Beginn unseres großen Abenteuers.

Oft kommt es zu Missverständnissen zwischen den Ridern und den Jägern, was zu Konflikten führt. Die Story greift dieses Thema immer wieder auf.

Wie im ersten Teil von Monster Hunter Stories ist Katzenwesen Navirou stets als flauschiges Sprachrohr an unserer Seite.

ter namens Rathalos scheinen von dem Licht angezogen zu werden und fliegen über die Insel. Als wir den Vulkan erforschen, um herauszufinden was dort vor sich geht, treffen wir ein Mädchen namens Ena, das uns ein Ei des sagenumwobenen Wächter-Rathalos überreicht. Dieses Monster gehörte zu unserem Großvater Red! Da all die Jäger, die eigentlich zu einem Fest eingeladen waren, nun die Insel unsicher machen und den alten Rathalos mitsamt seinem Ei vernichten wollen, verstecken und beschützen wir den ungeborenen Drachen und ermöglichen dem Elternteil die Flucht. Die anderen Jäger gehen davon aus, dass das rote Licht mit dem Wächter-Monster in Verbindung steht und gefährlich ist. Somit verstärkt sich der Konflikt, der schon immer zwischen Jägern und Ridern herrscht: Jäger sind brutal und verstehen die Monster nicht, während Rider an ihre Monsties gebunden sind und sie wie Haustiere oder Freunde sehen. Der Konflikt wird im Verlauf des Spiels immer wieder aufgegriffen und durch interessante Charaktere transportiert, die nicht grundlos, sondern aus Überzeugung handeln. Allgemein sind die Figuren, gut sowie böse, in allen Fällen glaubhaft und nachvollziehbar geschrieben, was einen Kontrast zu dem optisch eher kindlichen Stil des Spiels erstellt. Auch erwachsenere Themen wie Tod, zwischenmenschliche Konflikte und Verrat sind spätestens ab der Mitte des Titels an der Tagesordnung.

Selbst, nachdem wir unsere Insel verlassen, wissen wir nicht, ob der Rathalos in unserem Ei über die gefährlichen „Schwingen des Ruins“ verfügen wird, wie es eine Legende besagt, oder ob er ganz normal aufwächst. Diese Frage steht bis zum Ende des Spiels im Raum und sorgt ebenfalls für starke Konflikte, da viele Menschen Angst vor der potenziellen Kraft des Drachen haben. Dieser soll mit einem Flügelschlag nämlich die Welt in das Verderben stürzen.

Ein spielbarer Anime?

Die Zwischensequenzen in Monster Hunter Stories 2 sind wunderschön und lebhaft gestaltet. Im Vergleich zum Vorgänger sehen die Charaktere menschlicher aus, da sie über realistischere Proportionen verfügen. Trotzdem ist der allgemeine Stil sehr von Anime beeinflusst, was einige abschrecken könnte, für andere jedoch einen Pluspunkt darstellen wird. Ebenfalls wie in einem Animationsfilm werden viele der Bewegungen und Aktionen der Charaktere durch Soundeffekte untermalt, jedoch nie zu aufdringlich. Ebenfalls aus Serien wie Pokémon oder Digimon: Betont wird oft, wie wichtig die Bindung zwischen Monstie und Rider ist. Diese Beziehungen werden sehr schön inszeniert und erwärmen, wenn auch unterstützt durch das ein oder andere Klischee, das Herz. Der einzige große Störfaktor der Geschichte ist der Fakt, dass unser Held stumm bleibt. Selbst in ernsten Szenen wirkt es oft so, als seien wir nur Zaungast, obwohl wir eine Schlüsselrolle spielen. Abseits dieses Mankos ist ebenfalls nervig, dass die Framerate in der Switch-Version regelmäßig einbricht, und zwar so stark, dass man es kaum übersehen kann. Die Ruckler kommen owohl im Kampf als auch beim Erkunden vor, was die Spielerfahrung durchgehend beeinträchtigt.

Schere, Stein, Feuerball!

Das Kampfsystem in Monster Hunter Stories ist auf dem ersten Blick ganz klassisch rundenbasiert. Auf den Zweiten bietet es jedoch eine einzigartige Tiefe! Die meisten der Attacken, die wir und unsere Widersacher benutzen, sind entweder Technik-, Geschwindigkeits-, oder Kraft-Angriffe. Prinzipiell funktioniert alles nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip: Kraft schlägt Technik, Technik schlägt Geschwindigkeit und Geschwindigkeit Kraft. So muss nur der Verlierer des Schlagabtauschs großen Schaden einstecken, der Gewinner deutlich weniger. Da wir aber nicht allein unterwegs sind, sondern auch noch insgesamt fünf Monsties dabeihaben dürfen, eines davon im Kampf, haben wir auch die Möglichkeit, unsere Verbündeten zu befehligen. Wir können sie aber auch

Wir können uns so viele bunte Monstereier besorgen wie es uns beliebt. Ausgebrütet werden sie im Stall.

Den Mehrspielerpart konnten wir leider nicht testen – dier Server waren zum Drucktermin des Heftes schlicht noch nicht online.

einfach automatisch angreifen lassen. Sollten wir zusammen mit unserem Mitstreiter denselben Gegner attackieren und beide das Schere-Stein-Papier-Spiel gewinnen, entfesseln wir einen Duo-Angriff: Durch diesen nehmen weder Monstie noch wir Schaden. Benutzen wir diesen oft genug, können wir unseren tierischen Freund reiten und mit ihm eine mächtige Spezialattacke auf den Gegner feuern. Diese Moves sind kreativ und dynamisch einzeln für jedes verfügbare Monster animiert und sehr effektiv.

Was am Anfang wie reiner Zufall wirkt, zeigt schnell ein klares System, denn die Gegner gehen stets nach einem Muster vor. So greifen beispielsweise sehr aggressiv aussehende Monster gerne mit Kraft-Angriffen an, wobei welche mit agilem Design wahrscheinlicher Geschwindigkeits-Aktionen wählen. Was jedoch speziell im späteren Spielverlauf oft passiert, ist, dass Monster verschiedene Stadien durchlaufen. Einige werden wütend, andere fliegen oder graben sich ein. Je nach Modus verändert sich die Art des Angriffs, den die Feinde wählen. Hier haben Spieler der klassischen Monster-Hunter-Reihe einen kleinen Vorteil, da sie einschätzen können, wie Gegner vorgehen und den Kampfstil somit in eine der drei Optionen einordnen zu vermögen. So oder so müssen wir uns die Phasen vieler Monster merken (oder sogar nebenbei aufschreiben), denn es gibt eine Vielzahl von Biestern, die Fans der Serie aus verschiedenen Generationen kennen.

Die Inszenierung des Titels ist unglaublich schön und spielt oft mit Beleuchtung.

Ins Detail

Um das Ganze abzurunden, haben die einzelnen, monströsen Begleiter ebenfalls eine von drei Eigenschaften, weshalb wir ein Team zusammensetzen sollten, welches aus jeder Konfrontation als Sieger hervorgehen kann. Monster Hunter Stories 2 ist kein einfaches Spiel! Missachten wir die Schwächen der Gegner, werden wir per K.O ganz schnell wieder in unser Dorf teleportiert. Wie in der Action-Vorlage fühlt sich jeder Kampf wie ein Bossfight an. Untypisch für das Genre gibt es keine eintönigen Begegnungen, bei denen wir nur mit Hilfe von normalen Angriffen alles platt hauen, wodurch wir dann früher oder später ans Ziel kommen.
Praktisch: Sobald wir weitaus stärker als Feinde sind, können wir Kämpfe per Knopfdruck schlichtweg überspringen. Zuerst fragen wir uns, ob das nicht alles zu sehr vereinfacht. Im Endeffekt entfernt es jedoch lediglich das ausufernde Farmen schwacher Gegner und erspart uns so eine Menge Zeit. Obendrauf können wir Kämpfe sogar mit bis zu dreifacher Geschwindigkeit ablaufen lassen, eine erfrischende Abwechslung! Dies ist vor allem praktisch, wenn wir neue Mitstreiter aufleveln wollen, denn auf niedrigen Stufen bekommen sie 500% Erfahrungsbonus.

Wir können die Begleiter in unser Team aufnehmen, zudem ist es aber auch möglich, sie zu opfern, um einen ihrer Skills auf ein anderes Monster zu übertragen. So lassen sich unsere Lieblings-Kumpanen personalisieren, ein Feuer-Monstie kann auf diese Weise sogar das Wasser-Element benutzen. Erklärt wird die Mechanik mit der Übergabe von Genen im Ritual der Überlieferung. Obendrauf bilden die Gene einzelner Biester miteinander Synergien und können Boni auf verschiedene Fertigkeiten erhöhen.

Welche Waffe? Alle!

Normalerweise fragt sich jeder Jäger am Anfang eines Monster Hunter: Welche Waffe werde ich dieses Mal benutzen? In Stories wird uns diese Entscheidung abgenommen, denn wir müssen im besten Fall alle mitnehmen. Es gibt drei verschiedene Waffentypen: schneidende, stumpfe und durchdringende. Da wir immer drei verschiedene Waffen, zwischen denen wir jederzeit wechseln können, mit uns führen, nehmen wir natürlich für jede der Eigenschaften ei-

nen Typen mit, um gegen alles und jeden gewappnet zu sein. Denn die verschiedenen Körperteile der Monster sind, wie in der Hauptreihe, einzeln angreifbar und benötigen verschiedene Kriegswerkzeuge, mit denen man die Areale besonders schnell zerstört kann. Bemerkenswert ist, dass die verschiedenen Waffen selbst bei dem rundenbasierten Spielprinzip komplett unterschiedlich gespielt werden müssen, um effektiv zu sein. Das Großschwert beispielsweise benötigt viele Fähigkeitspunkte, baut sich über mehrere Runden auf und richtet folglich mit einem Schlag hohen Schaden an. Die Detailvielfalt des jeweiligen Kampfstils, in Animation und Ausführung, all das ist so liebevoll umgesetzt wie in der Originalreihe.

Genauso wurde von dort das Prinzip übernommen, dass das Zerstören verschiedener Körperteile uns verschiedene Items beschert und gleichzeitig in manchen Fällen Angriffe schwächen oder sogar unterbinden kann. Sollte man die Originalreihe nicht kennen, freut man sich erst recht über die vielen, nicht alltäglichen Mechaniken im Kampfsystem.

Sind wir Eierdiebe?

Wo bekommt man Monstereier am besten her? Richtig! Aus Monsterbauten. Sind wir in der Overworld unterwegs, finden wir überall in den riesigen Arealen Monsterbauten. Sie begegnen uns in Form von Steinkonstruktionen an Wänden oder im Boden. Betreten wir sie, finden wir uns in kleinen, zufallsgenerierten Dungeons wieder. Am Ende der Tunnel befindet sich stets das Nest eines Monsters, dessen Ei wir frech stehlen! Zwar sind die kleinen Erkundungstouren spannend, da wir nie wirklich wissen was wir treffen oder erhalten werden. Schnell bemerken wir aber, dass es so wenige Bausteine für die kleinen Levels gibt, dass wir gefühlt zu viel Zeit in der gleichen Umgebung verbringen. Nicht nur bestehen die Nester aus den immer gleichen Teilen, auch in der Main-Story sind sie überall zu finden. Das schränkt den Erkundungsdrang viel zu schnell ein, da wir nach 15 von ca. 45 Spielstunden in dieser Hinsicht gefühlt schon alles gesehen haben. Lediglich die Städte und etwas größeren Gebiete in deren Umfeld haben Wiedererkennungswert.

Ein würdiger Nachfolger

Schon im ersten Teil raubten wir Nester aus, ritten verschiedene Monsties und nutzten ihre Stärken zu unserem Vorteil. Durch das Verletzen von Körperteile und den Einfluss, den dies auf den Kampfverlauf hat, entsteht in Kombination mit der vielfältigen Waffen-und-Rüstungsauswahl und dem Personalisieren der Monster eine Tiefe in vielen verschiedenen Bereichen. Ebenfalls ist die Geschichte sehr viel ernster als im Vorgänger, obschon es natürlich auch lustige Momente gibt, die das Ganze auflockern. Technisch gibt es außer den starken FPS-Einbrüchen wenig störende Makel. Der simple, aber passende Anime-Grafikstil sorgt dafür, dass das Spiel trotz manchmal eintöniger Spielwelt und unscharfer Texturen gut aussieht. Gleichzeitig findet das Spiel die perfekte Balance zwischen Anspruch und Simplizität: Wir können theoretisch ewig lange unsere Teams optimieren, das Hauptspiel bekommen wir jedoch mit gutem Schlachtplan auch ohne ewiges Herumbasteln durch. Erst im End-Game gibt es ohne kompliziertere Strategien Probleme, denn hier warten High-Rank-Gegner auf uns. Diese stecken sehr viel mehr Schaden ein und teilen gleichzeitig stärker aus. Wer nach Beendigung des Titels noch nicht genug hat und eine Herausforderung sucht, wird in den Endgame-Dungeons unzählige Stunden Spaß finden.

Yannik Cunha & Katharina Pache

In der Welt sind wir stets auf dem Rücken eines unserer Monsties unterwegs.

Nicht nur die Zwischensequenzen, auch die Kämpfe sind mit Kamerafahrten und Perspektiven interessant gestaltet.

MEINUNG
Yannik Cunha

Ein ernster Kern, der perfekt in süßer Schale verpackt wurde!

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin erweitert das Gameplay des ersten Teils, genau so wie es das sollte! Die Kämpfe sind spaßiger, da sie mehr Tiefgang bieten und das Sammeln der Eier bereitet so viel Spaß wie eh und je. Auch die Story kann sich sehen lassen: Wo ich simple Charaktere mit einfachen Motiven erwartete, war ich beeindruckt von der Tiefe der Figuren. Mindestens genauso positiv überraschten mich die düsteren Themen, die das Spiel immer wieder behandelt – ich ging eher einer eindimensionalen Geschichte aus. Wer gerne unendlich viel Zeit mit dem Perfektionieren seines Teams verbringt, wird mit Monster Hunter Stories 2 die Zeit seines Lebens haben, genauso gut könnt ihr jedoch einfach nur eine schöne Geschichte genießen. Lediglich die FPS-Einbrüche auf der Switch sind sehr störend, sonst hatte ich mit vielen Spielstunden eine sehr gute Zeit.

Infos

Termin:	09. Juli 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Erwachsene Story
- ✚ Sympathische Charaktere
- ✚ Viel Spieltiefe
- ✚ Eine Vielzahl an Gegnern
- ✚ Schöne Inszenierung
- ✚ Viele verschiedene Monster
- ➖ Performance-Probleme
- ➖ Uninspirierte Umgebungen
- ➖ Teilweise schwammige Texturen

Wertung

8

Tolles Gameplay und interessante Story – technisch auf Switch aber nicht ganz sauber

TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

Der Birdman fliegt wieder! Das gelungene Remake der ersten beiden THPS-Teile gibt es nun auch endlich für die Switch!

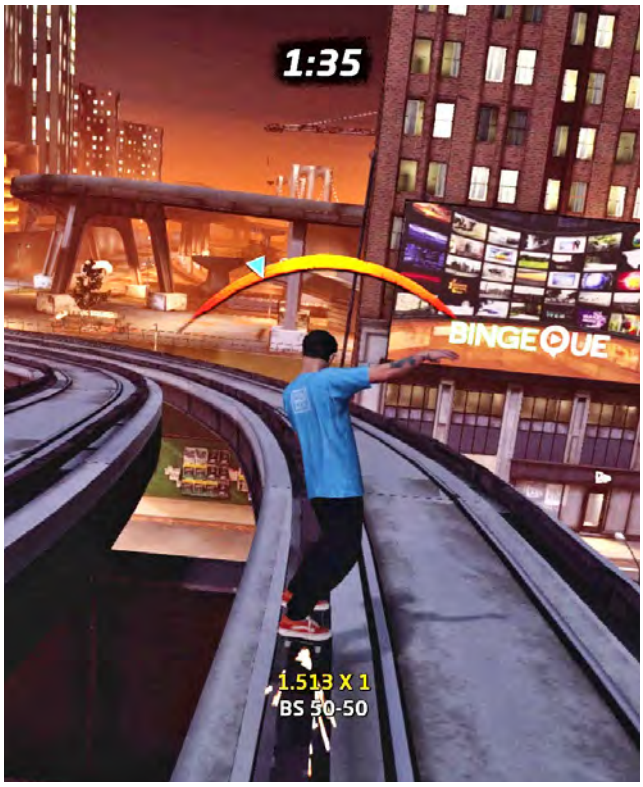
Etwa sechs Jahre ist es nun her, dass das desaströse Tony Hawk's Pro Skater 5 für PS4 und Xbox One erschien. Der Titel war eine technische Frechheit und ein spielerischer Offenbarungseid. Die Steuerung war ungenau, die Missionsziele schwachsinnig, und zahlreiche Glitches sorgten dafür, dass Fans der Reihe nicht wussten, ob sie lachen oder weinen sollten. Die Wiederbelebung der Marke war gescheitert und alle waren sich einig, dass das Tony-Hawk-Franchise nach diesem Flop wohl endgültig begraben wird. Doch so kann man sich irren, denn im letzten Jahr erschien ein Remake der ersten beiden Serienteile. Verantwortlich für die Entwicklung sind diesmal Vicarious Visions, die bereits mit der Crash Bandicoot N. Sane Trilogy zeigten, dass sie es verstehen, alte Marken neu aufleben zu lassen. Auch mit THPS 1 + 2 ist dies geglückt. Der Titel vermittelt die gleiche Freude wie die Originale vor 22 und 21 Jahren. Gleichzeitig nahmen die Entwickler jedoch auch einige Anpassungen vor. Und das Schönste: Jetzt gibt es den Titel auch endlich für die Nintendo Switch!

Oldschool-Skaten mit Onkel Tony

Schon beim Start des Spiels fällt einem direkt die Vermischung von Altem und Neuem auf. Neben den 13 bereits aus den Originalen bekannten Skatern wie Chad Muska, Bob Burnquist oder eben Tony Hawk stehen stehen auch acht neue echte Skater zur Auswahl. Darunter befinden sich unter anderem Lizzie Armanto, Nyjah Huston und Tony Hawks Sohn Riley. Zudem darf man sich auch bis zu drei eigene Skater erstellen, mit denen wir die Level unsicher machen. Apropos: Sämtliche Areale aus den Originalen sind natürlich auch im Remaster verfügbar. Wir können uns dabei aussuchen, ob wir unsere Sessions im ersten oder zweiten Teil starten. Gesammelte Stat-Punkte, mit denen wir die Fähigkeiten unseres ausgewählten Skaters verbessern, werden vom einen ins andere Spiel und allgemein Modi-übergreifend übernommen. Stat-Punkte lassen sich jedoch nicht auf andere Skater übertragen, sondern können nur für den Rollbrettfahrer eingesetzt werden, der diese auch eingesammelt hat. In den Skate-Sessions haben wir – genau wie früher – zwei Minuten, um die Buchstaben S-K-A-T-E zu sammeln, bestimmte Gaps zu meistern, Highscores zu knacken, das versteckte Tape zu finden oder auch eine Trick-Kombo zu skaten, die eine bestimmte Punktzahl erreicht. Dazu gibt es eben auch noch eine bestimmte Menge an Stat-Punkten zu finden. Wer das alles nicht innerhalb

Neben den 13 aus den Originalen bekannten Skatern stehen auch acht THPS-Neulinge zur Auswahl. Darunter: Riley Hawk und Lizzie Armanto.

Wer die Profi-Skater nicht mag, darf sich auch bis zu drei eigene Rollbrettfahrer erstellen, die man mit zahlreichen abgefahrenen Accessoires ausstatten kann.



In den abwechslungsreichen Gebieten gibt es allerhand Möglichkeiten für waghalsige Grinds und sonstige Tricks, die den Punktezähler in die Höhe schnellen lassen.

In den Wettbewerben müssen wir innerhalb von drei Runs möglichst viele Punkte machen, um eine Medaille abzustauben. Stürze sorgen für Punktabzug.

In den Levels lassen sich sogenannte Stat-Punkte einsammeln, mit denen man dann die verschiedenen Skills des ausgewählten Skaters verbessern darf.

eines Zwei-Minuten-Runs schafft, darf aber natürlich so oft er möchte, eine neue Session starten, um liegengebliebene Aufgaben zu erledigen. Man muss immer eine gewisse Anzahl an Zielen abgehakt haben, um das nächste Level freizuschalten, wo einen dann auch wieder in etwa die gleichen Aufgaben erwarten. Musste man im Hangar noch Pilotenabzeichen sammeln, sind es in der Schule eben Flurpässe. Die zu erreichenden Highscores hingegen werden von Level zu Level natürlich höher. Allerdings gibt es auch Skate-Areale, in denen uns nicht die üblichen Aufgaben gestellt werden, sondern wir innerhalb von drei Runden in einem Wettbewerb gegen andere Skater antreten. Hier müssen wir dann eine Medaille erringen, um das nächste Level freizuschalten. Unseren Kontrahenten begegnen wir jedoch nicht im Skate-Park. Wir sehen nur ihre Namen in der Wertungstabelle. Auch Zuschauer, die sich den Wettbewerb anschauen, sind nirgends zu finden. Genau wie bei den immer gleichen Aufgaben merkt man hier doch eindeutig das Alter der Vorlage. THPS-Veteranen bekommen genau das, was sie von früher kennen, doch jüngere Spieler, welche die Originale nicht gezockt haben, dürften das recht altbacken finden. Selbst wenn man darüber nachdenkt, dass gewisse Dinge nicht mehr so ganz zeitgemäß sind, wird man aber trotzdem nicht gelangweilt abwinken, denn gerade in späteren Abschnitten sind gewisse Aufgaben doch immer noch ganz schon fordernd und der ständige Fortschritt ist motivierend.

Mehr Herausforderung

Wer überhaupt keine Lust auf zweiminütige Sessions hat oder mit dem Druck, in dieser Zeit Aufgaben zu erledigen, nicht umgehen kann, darf sich übrigens freuen. Im Freien Skaten sind bis auf die geheimen Level sämtliche Abschnitte direkt freigeschaltet. Hier kann man dann in aller Ruhe Tricks üben oder geheime Wege aufspüren. Dennoch wird man auch hier mit Fortschritt belohnt. Egal, in welchen Modi wir gerade unterwegs sind, im Hintergrund laufen stets bestimmte Challenges mit. Diese sind teils an den jeweiligen Skater und dessen Fähigkeiten gebunden, teils aber auch völlig offen. Meistern wir beispielsweise eine Kombo, in der wir einen Lip-Trick mit einem Revert und einem Manual verbinden, ploppt eine bestandene Heraus-

Wer die Originalteile gespielt hat, wird sich sofort heimisch fühlen und die ikonischen Spots aufsuchen, die schon vor 20 Jahren für Spielspaß sorgten.

In vielen Levels gibt es Easter Eggs zu entdecken. In Roswell findet man beispielsweise einen extraterrestrischen Besucher, der nicht allzu glücklich scheint.

Die Multiplayer-Modi sind zwar spaßig, aber im Splitscreen ruckelt das Spiel leider merklich.

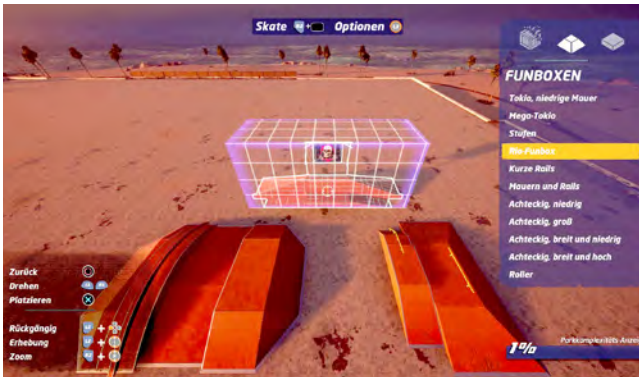
forderung auf. Andere Challenges hingegen richten sich nach einer bestimmten zu erreichenden Punktzahl oder der Menge an ausgeführten Flip-Tricks. Wählen wir bestandene Challenges aus, erhalten wir Geld, mit dem wir neue Klamotten, Rollen, Griptapes oder Decks im Skate-Shop erwerben können. Zudem erhalten wir aber auch Erfahrungspunkte, durch die wir im Rang aufsteigen. Viele Objekte im Skate-Shop werden nämlich erst bei Erreichen einer bestimmten Stufe freigeschaltet. Je nach Challenge erhalten wir aber auch direkt bestimmte Accessoires, ohne diese noch kaufen zu müssen. Keine Angst übrigens, Mikrotransaktionen gibt es in Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 nicht. Alles wird ausschließlich mit In-Game-Währung bezahlt.

Die Anfänger-Challenges sind wirklich keine große Herausforderung. Die kann man einfach so nebenbei erledigen. Andere Aufgaben richten sich einfach nur nach der Spielzeit. Echte Kenner und Könner der Reihe werden jedoch in den Veteranen- und Legenden-Challenges aufgehen, die wirklich knackig sind. Wir starteten nach dem Durchspielen immer wieder in bekannte Level, um endlich eine bestimmte Challenge zu meistern und dafür ein spezielles Abzeichen zu verdienen. Schön ist übrigens, dass Vicarious Visions den wohl größten Kritikpunkt, den es an den versionen für PS4 und Xbox One gab, mittlerweile ausgebügelt haben. Zu Release konnte man die Aufgaben in den Levels nämlich nur ein einziges Mal lösen. Nun darf man jedoch frei entscheiden, ob man alle Missionsziele auf einmal abhakt oder sie mit jedem Skater einzeln erfüllen möchte. Das sorgt natürlich für mehr Langzeitmotivation. Zudem schaltet man echte Skate-Videos frei, wenn man mit einem Skater sämtliche 50 Stat-Points einsammelt. Echte Profis dürfen sich außerdem an Speedruns wagen. Hier muss man innerhalb von zwei Minuten alle angegebenen Ziele erfüllen.

Wie nach Hause kommen

Obwohl Vicarious Visions neue Challenges eingebaut hat, merkt man schon an gewissen Punkten, dass der Zahn der Zeit etwas an dem Missionsdesign genagt hat. Trotzdem spielt man aber mit Freude Session um Session, denn das Gameplay ist einfach zeitlos. Man merkt, dass die Entwickler Zugriff auf den Code der damals von Neversoft entwickelten Originale hatten, denn die Skater steuern sich so eingängig und genau wie man es aus den Hochzeiten der Serie kennt. Egal, ob man nun als Kenner der Reihe direkt fette Kombos raushaut oder ob man als Anfänger gerade erst lernt, wie man Flips mit Manuals verbindet – Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 spielt sich einfach klasse. Vielleicht sogar so gut wie kein anderer Teil zuvor. Vicarious Visions haben das Spielgefühl der ersten beiden THPS-Teile jedoch sinnvoll mit Features aus späteren Teilen erweitert, die man heutzutage nicht missen wollte. Keine Angst, man muss nicht vom Board absteigen und schlechte Auto-Missionen absolvieren wie bei Underground. Auf solche unsinnigen Elemente haben die Entwickler glücklicherweise verzichtet. Stattdessen haben sie Features aus den Teilen 3 und 4 übernommen, die das Gameplay wirklich aufwerten. So darf man nun mit Reverts Vert-Tricks aus der Rampe mit Manuals verbinden, um Kombos zu verlängern. Zudem darf man Double- sowie Triple-Flips ausführen, Manuals mit den Aktionstasten hin zu schwierigeren Tricks verändern und man kann Spine-Transfers ausführen. Also, von einer Half-Pipe in eine dahinterliegende Pipe springen. Das fühlt sich alles gut und richtig an und verleiht dem eigentlich recht rudimentären Gameplay der Originale die nötige Varianz und Tiefe. Gleichzeitig wirken sich die Fähigkeitspunkte aber stärker auf die Skater aus als in den neueren Teilen. Manche Gaps kann man wirklich erst überspringen, wenn man ein paar Stat-Points auf die Punkte Ollie und Geschwindigkeit gelegt hat. Absolute Nostalgiker dürfen aber auch einstellen, dass sie mit dem Gameplay aus dem originalen Teil 1 oder 2 fahren, wo die Kombo-Möglichkeiten noch arg beschränkt waren. Egal, wie man nun lieber skatet, ein weite-

In den Sessions erwarten einen bekannte Aufgaben wie „Sammle S-K-A-T-E" oder „Finde das versteckte Tape". Das ist spaßig, aber nicht sehr abwechslungsreich.



Der Park-Editor ist einfach zu bedienen, bietet aber viele Tools, um coole und kreative Level zu erschaffen. Zudem darf man fremde Kreationen herunterladen.

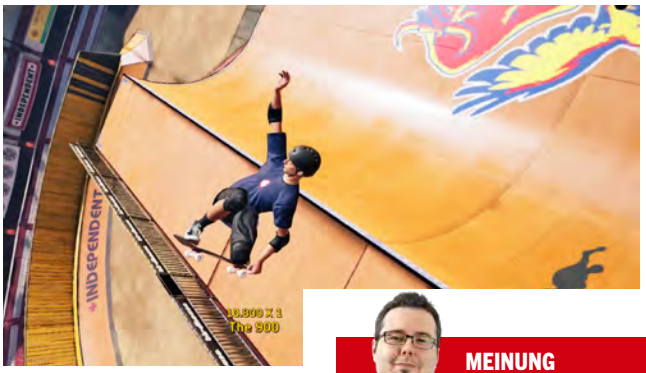
rer großer Pluspunkt des Spiels ist der geniale Soundtrack mit etlichen bekannten Punk- und Hip-Hop-Tracks. Sämtliche Songs aus den Originalen sind wieder mit an Bord. Wir zerstören Polizeiautos per Grind, während Rage Against the Machines „Guerilla Radio" läuft, flippen zu Naughty by Natures „Pin the Tail on the Donkey" über Gaps oder springen zu Goldfingers „Superman" aus der Pipe. Wie schon damals treibt der Soundtrack an und trägt dazu bei, dass man in den richtigen Flow kommt, um den Highscore zu knacken. Die Songs sind auch nicht auf einen Teil beschränkt. Kenner der Originale dürften sich also anfangs schon mal fragen, was hier eigentlich gerade nicht so recht passt, wenn beispielsweise Millencolins „No Cigar" spielt, während man gerade durch ein Level von THPS 1 skatet. Das liegt aber einfach an eingebrannten Erinnerungen, der Soundtrack ist allgemein absolut hochwertig und passt hervorragend zum Spielgefühl. Zudem wurde er auch noch um einige neue Songs bekannter Künstler ergänzt. Die neue Musik kann es zwar nicht mit dem Original-Soundtrack aufnehmen, ist aber auch gelungen und stört nicht. Songs, die man gar nicht mag, darf man außerdem auch in der Playlist deaktivieren (und tschüss, Billy Talent).

Auf die Technik kommt's an

So sehr wir die Neuauflage von Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 bisher auch gelobt haben, jetzt muss sich das Remaster zum rüstigen Rollbrettfahrer etwas Kritik gefallen lassen, denn technisch ist der Titel nicht ganz sauber. Auf den ersten Blick haben Vicarious Visions es wirklich geschafft, die klassischen Level in die heutige Zeit zu bringen. Man erkennt sämtliche Areale sofort wieder und fühlt sich heimisch. Gleichzeitig gibt es aber auch etliche Feinheiten und Details zu bewundern. Schnell fällt jedoch auch auf, wie leer die Levels sind. Klar, es gibt super viele Rails, Ramps, Pipes und andere Objekte, an denen man rumtricksen kann, und auch die wilden Taxifahrer aus New York oder der nervige Golfkart-Typ aus Schule 2 sind im Spiel, aber ansonsten gibt es keine Leute, die sich ebenfalls in den Arealen tummeln. Es ist schon fast befremdlich, wenn man den kompletten Strandabschnitt von Venice ganz für sich selbst hat. Hier hätten Vicarious Visions wirklich ein paar NPCs einbauen können. Allerdings hatten die Entwickler wohl ohnehin ein paar Probleme und haben deshalb darauf verzichtet. Das sieht man zum Beispiel an den immer wieder deutlich zu spät nachladenden Texturen. Vor allem wenn man sich im Menü durch die Skater und Klamotten klickt, fällt das sehr auf. Auch beim Start eines Levels kommt es durchaus häufiger vor, dass die Texturen noch ein oder zwei Sekunden länger brauchen.

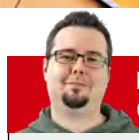
Zudem ruckelt der Splitscreen-Multiplayer auffällig. Das ist richtig schade, denn Modi wie Graffiti, Loser oder Highscore-Jagd machen eigentlich richtig Laune. Die Singleplayer- und Online-Multiplayer-Modi laufen dafür aber konstant mit 30 fps. Hier muss man allerdings auch anmerken, dass die Switch-Version im Vergleich zu den Fassungen für PS4 und Xbox One grafisch ein wenig abgespeckt wurde. Detailgrad und Weitsicht sind nicht so hoch und teilweise kann man Treppchenbildung an Objekträndern beobachten. Im Handheld-Modus wirkt die Optik teilweise sogar ein wenig verwaschen. Doch zum Schluss noch etwas Lob: Der Mach-dir-den-Park-Modus lässt sich super einfach bedienen und sogar Kreationen aus der Community darf man herunterladen. Bei so viel Umfang und genialem Gameplay kann man dann auch über ein paar technische Makel hinwegsehen.

Christian Dörre



Jeder Skater hat natürlich auch ein paar Spezialtricks in petto. Bei Tony Hawk ist das selbstverständlich der 900.

Vicarious Visions ist es gelungen, die alten Level und auch das Spielgefühl in die Moderne zu bringen.



MEINUNG
Christian Dörre

Einfach ein tolles Spiel mit zeitlosem Gameplay!

Nach dem unterirdischen Tony Hawk's Pro Skater 5 hätte ich nicht gedacht, dass die von mir damals so heiß geliebte Reihe noch mal wiederkommt. Ich bin aber froh, dass Activision die Serie nicht einfach sterben ließ und Vicarious Visions mit diesem Remaster/Remake beauftragte. Die neuen Entwickler haben das Spielgefühl der alten Skate-Klassiker in die Moderne geholt, das Gameplay jedoch sinnvoll mit genau den richtigen Features aus den Nachfolgern erweitert. Technisch könnte der Titel sicher etwas sauberer sein. Gerade das Geruckel im Splitscreen-Modus ist ärgerlich, aber meistens skatet man ja eh alleine und da ist das Gameplay einfach wunderbar eingängig, präzise, motivierend und spaßig. Als THPS-Fan der ersten Stunde, der wohl kaum eine andere Spielereihe so exzessiv gesuchtet hat, bin ich trotz der erwähnten Mängel sehr zufrieden. Also, Vicarious Visions, macht euch bitte ab sofort an die Arbeit für Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4.

Infos

Termin:	25. Juni 2021
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 45 Euro

Pro & Contra

- ✚ Super eingängige, präzise Steuerung
- ✚ Zeitlos grandioses Gameplay
- ✚ Sinnvolle Anpassungen mit Features späterer Teile
- ✚ Schöne Umsetzung der bekannten Level
- ✚ Tolles Leveldesign
- ✚ Genialer, antreibender Soundtrack
- ✚ Zusätzliche Challenges für Anfänger und Profis
- ✚ Simpler, aber mächtiger Park-Editor
- ✚ Große Skater-Auswahl
- ➖ Instabile Framerate im Splitscreen-Modus
- ➖ Teils spät nachladende Texturen
- ➖ Leere Spielwelt
- ➖ Session-Ziele wiederholen sich

Wertung

8

Tolles Remake zu zwei zeitlosen Skate-Klassikern, die auch heute noch rocken.

Wer chillige Electro-Beats und Naturoptik als gelungene Kombination empfindet, dem könnte Stonefly gefallen. Jedenfalls ist das die Prämisse, die sich die Entwickler von Flight School Studio für ihr Spiel überlegt haben: Ein 3D-Platformer zum Entspannen. Wie relaxed das Gameplay wirklich ist haben wir uns für euch in unserem Test angesehen.

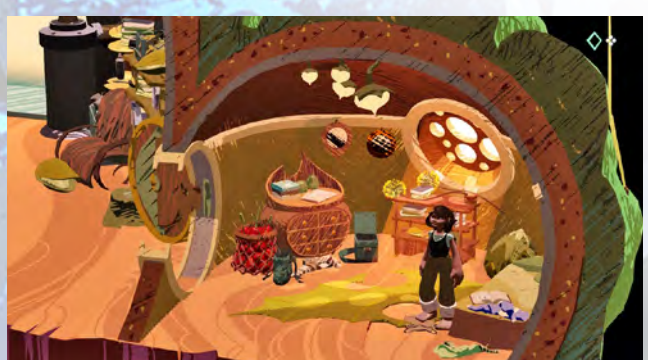
Stellt euch vor, ihr seid winzig klein. So klein, dass euch sogar Käfer überragen. Wer von euch bekommt bei diesem Gedanken schon eine Gänsehaut? Das ist jedenfalls, was euch im neuen Indie-Platformer Stonefly aus dem Hause Flight School Studio erwartet. Aber anders als gedacht, soll das Spiel eher entspannt sein, mit Electro-Beats und schöner Naturoptik. Wie entspannend Horden von riesigen Käfern sein können, haben wir in unserem Test unter die Lupe genommen.

Nicht von dieser Welt

Stonefly ist ein größtenteils lineares 3D-Platformer-Abenteuer mit leichten Open-World-Elementen. Ihr begleitet Annika Stonefly, eine Pilotin und geniale Erfinderin, auf ihrer Reise durch eine riesige Welt. Allerdings ist die Welt nicht wirklich riesig, sondern Annika und alle anderen Lebewesen winzig klein. Die Umgebung wirkt irdisch und vertraut, dennoch werdet ihr schnell merken, dass das Spielgeschehen nicht auf der uns bekannten Erde stattfindet.

Abgesehen von Annika, wirken viele der Charaktere wie Aliens und auch die krabbelnden Gegner unterscheiden sich oftmals von unseren heimischen Arten. Obwohl die Charaktere keine Menschen sind, wird eine durch und durch menschliche Geschichte erzählt: Das zentrale Erzählmotiv von Stonefly ist das Erwachsenwerden und das Finden eines eigenen Platzes in der Welt. Wie eingangs erwähnt, ist Annika eine junge und geniale Erfinderin.

Sie arbeitet in der Werkstatt ihres Vaters, in welcher sie gemeinsam mit ihm mechanische Käfer-Roboter repariert, sogenannte Mechs. So schlau Annika auch ist, durch ein Missgeschick lässt sie zu, dass der wertvolle Mech ihres Vaters gestohlen wird. Das Mädchen beschließt,



Annika wächst wohlbehütet bei ihrem Vater auf, ohne je viel von der Welt gesehen zu haben. In ihrem Zimmer liest sie von fernen Orten und träumt vom Reisen.

Von Oben hat man den entscheidenden Vorteil: Mit Betäubungsgeschossen könnt ihr lästige Gegner ganz leicht auf den Rücken werfen und aus dem Weg räumen.

die wertvolle Ingenieurskunst im Alleingang zurückzuholen und begibt sich dafür auf eine gefährliche Reise, in der sie all ihr Bücherwissen in der Realität umsetzen muss.

Die Gebiete in Stonefly sind alle individuell gestaltet. Die Welt erinnert dadurch an wunderschöne impressionistische Gemälde.

Electro-Beats und Impressionismus

Eure einzige Möglichkeit der Fortbewegung im Spiel ist der schrottreife mechanische Käfer, den Annika zu Beginn ihrer Reise findet und arbeitstüchtig macht. An Bord dieses Mechs erkundet sie die Welt des Spiels und fliegt über massives Geäst und gigantische Blätter. Die Baumwipfelwelt ist in verschiedene, frei erkundbare Zonen eingeteilt. Bei der Erkundung verbringt ihr einen Großteil in der Luft, denn das Terrain ist uneben und ermöglicht nur ein Gleiten von Punkt zu Punkt. Lasst euch einfach von den Luftströmen tragen und genießt die Umgebung, denn der Stil von Stonefly ist ein interaktives Gemälde. Die Entwickler haben sich von den minimalistischen und abstrakten Werken des Künstlers Charley Harper inspirieren lassen. In der Praxis erinnert der Artstyle im Spiel an einen Pixar-Film mit gedämpften Farben und Schraffur-Filter.

Jede Zone hat außerdem eine ganz eigene Musik, die die Waldumgebung entspannt mit einem Electro-Soundtrack untermalen soll. Das gelingt von Gebiet zu Gebiet mehr oder weniger gut. Die Synth-Elemente im Soundtrack erinnern oft an krabbelnde Käfer, genauso nervig klingt es auch ab und zu. Pro Areal ändert sich die Musik auch nicht und je nachdem wie lange man in einem Gebiet verbleibt, muss man den gleichen Song durchgehend ertragen. Das kann auf Dauer etwas nervig werden. So nervig wie wuselnde Käfer eben. Trotzdem ist im meist gechillten Electro-Soundtrack des deutsch-chilenischen Musikers Natureboy Flako, auch die eine oder andere Musikperle zu entdecken. Wenn der Song passt, dann wird das Gleiten von Ast zu Ast zu einer wirklich entspannten Angelegenheit.

Mineralien are a girls best friend

Im Laufe der Geschichte trefft ihr auf weitere Mech-Piloten, die Annika bei ihrer Suche nach dem Mech ihres Vaters unterstützen. In deren Basis könnt ihr Upgrades für euren Mech installieren, zusätzliche Bauteile kaufen oder auch nur mit euren Freunden plaudern. Für die Upgrades benötigt ihr Mineralien, die ihr während euren freien Patrouillen-Einsätzen oder der linearen Story-Mission sammelt. Um sich in der Umgebung nicht zu verlieren, kann ein Glühwürmchen-Schwarm herbeigerufen werden, ähnlich des Leitsystems welches Spieler aus den neuen Monster-Hunter-Teilen schon kennen könnten. Die kleinen Glühwürmchen können jederzeit per Knopfdruck gerufen werden und fliegen automatisch in Richtung des Ziels, in die der Spieler als nächstes gehen soll.

Dankbarerweise gibt es zusätzlich auf dem Weg einige Spawn-Punkte, die ihr freischalten könnt, während ihr die Welt erkundet. Sie erlauben euch, bei Bedarf von dort zu starten, um auf Mineraliensuche zu gehen. Um die Story rund um die Suche nach dem verlorenen Mech von Annikas Vater voranzutreiben, und alle Gebiete zu entdecken, braucht ihr notgedrungen einige Upgrades für euer eigenes Gefährt. Die Aufbesserung eures Mechs ist unumgänglich, denn das Terrain in Stonefly ist divers und birgt viele Herausforderungen. So braucht Annikas Mech für ein Gebiet beispielsweise mehr Sprungkraft, damit sie an schwer erreichbare Stellen kommt. Oder ihr Mech benötigt eine Kältebeschichtung, um die eisigen Temperaturen in den hohen Wipfeln zu überstehen. All diese Upgrades müssen natürlich erst mal gebaut werden und da ihr dafür Mineralien braucht, wird die Suche nach ihnen zu eurer Hauptaufgabe im Spiel. Nach dem Motto: „Eat. Sleep. Grind. Repeat.“, dürft ihr euch immer wieder auf Entdeckungsreise begeben, um bestimmte Ressourcen zu sammeln. Die verschiedenen Mineralien gibt

In der Werkstatt hilft Annika ihrem Vater beim Reparieren alter Mechs. In puncto Wissen kann sie längst mit ihm mithalten.

Hirschkäfer sind zwar langsam, ihre Geschosse haben aber viel Feuerkraft. Es ist immer besser vor ihnen auf der Hut zu sein.

es auch nicht alle in einem Gebiet, so könnt ihr anfangs zum Beispiel nur Loranit und Dailium sammeln, zwei von sechs Hauptmineralien. Diese verwendet ihr im Verlauf des Spiels entweder für euren eigenen Mech oder gebt sie in Story-bedingten Quests an eure neu gewonnenen Freunde ab.

Wo ist das Insektenspray?!

Aber ganz so einfach wird es euch natürlich nicht gemacht. Die Mineralien sind auch bei den einheimischen Käfern heiß begehrt und diese scheuen keine Mühen, um euch das Leben so schwer wie möglich zu machen. Während ihr also die Ressourcen mit Hilfe eines Bergbau-Lasers zerstört und einsammelt, müsst ihr euch gleichzeitig um die gierigen Käfer kümmern. Die hartnäckigen Biester erscheinen aus dem Buschwerk sobald ihr euch einer großen Mineralienquelle nähert und treten in den verschiedensten Formen und Farben auf. Von klitzekleinen Käfern, zu gigantischen Blattläusen, auf deren Rücken ihr wertvolle Ressourcen finden könnt, ist alles dabei.

Je weiter ihr im Spielgeschehen voranschreitet, desto mehr Arten von Käfern werden euch begegnen. Unglücklicherweise nimmt damit auch die Anzahl der Arten zu, die euch im Kampf angreifen werden. Es wird immer schwieriger, größere Mineralvorkommen zu ernten, da von allen Seiten Gegner auf Annikas Mech einprügeln, um sie von der Plattformkante zu stoßen. Diese Begegnungen finden meist in „King of the Hill"-artigen Arenen statt, aus welchen die Spieler erst entkommen, wenn sie alle Gegner besiegt haben.

Ganz wehrlos seid ihr bei euren Erkundungsflügen aber nicht. Eure Kernaufgabe in den Kämpfen ist, die Krabbelviecher von den Ressourcen fern zu halten und von der Plattform zu schubsen. Dafür besitzt Annikas Mech eine Vielzahl an Fähigkeiten, die euch dabei helfen sollen. Nettes Detail: Annika sammelt die Upgrades nicht einfach ein, sondern wird von ihrer Umgebung und den Gegnern zu neuen Kreationen inspiriert, die sie dann in Baupläne umwandelt. Diese können in der Basis mit den entsprechenden Materialien erstellt werden. Je mehr ihr also unterwegs seid, desto öfter fallen Annika neue Möglichkeiten ein, ihren Mech zu verbessern. So bekommt ihr zum Beispiel Betäubungsgeschosse mit denen ihr Käfer auf den Rücken werfen könnt, um sie daraufhin mit dem eingebauten Gebläse von der Kante zu fegen. Für große Gegner wie den Hirschkäfer könnt ihr auch eine andere Taktik anwenden und ihn mit einem Greifhaken packen und über die Kante ziehen. Sehr hilfreich ist auch der Wirbelsturmschild. Mit diesem könnt ihr wertvolle Mineraldepots vor hungrigen Käfern abschirmen. Die verschiedenen Gadgets habt ihr, nachdem ihr sie gebaut habt, immer parat, müsst euch also nicht, wie in vielen anderen Spielen, zwischen ihnen entscheiden. Dabei haben manche der Fähigkeiten eine kurze Abklingzeit, was spielerisch aber nicht wirklich ins Gewicht fällt.

Im Camp kann Annika auch zusätzliche Bauteile bei der Mech-Pilotin Clara kaufen. Sehr nützlich für neue Erfindungen!

Ein Spiel voller Bugs

Die Kämpfe können wegen all der Fähigkeiten und dank der schieren Masse an verschiedenem Getier schnell unübersichtlich und frustrierend werden. Wenn man beim Spielen ständig betäubt, vergiftet oder von der Kante geschubst wird, ohne die Möglichkeit zum Konter zu haben, bleibt der Spaß leider auf der Strecke. Am Ende bleibt nichts Anderes übrig, als die Standardattacke zu spammen und die Kriechtiere einzeln vom Feld zu pusten, denn für viel Taktik bleibt keine Zeit.

Vielleicht haben die Entwickler ihre Prämisse, ein Spiel voller Käfer, also Bugs, zu gestalten, ein bisschen zu ernst genommen. Von den kleinen Krabblern mal abgesehen finden sich im Spiel auch eine Handvoll Bugs. Diese erschweren es, ein durchgehend befriedigendes Spielerlebnis zu bekommen. Während des Tests sind uns ab und zu

Auch im unteren Gestrüpp finden sich wertvolle Mineralien. Doch Vorsicht: Ein falscher Sprung und Annika landet im Abgrund.

unsichtbare Gegner begegnet, die plötzlich aus dem Nichts angegriffen haben. Bevor man sich versah, wurde Annikas Mech auch schon von der Plattform gestoßen, ohne, dass der Übeltäter in Sichtweite war.

Das Leitsystem mit den goldenen Glühwürmchen funktioniert größtenteils ganz gut, doch manchmal führten sie uns im Test an Orte, aus denen wir nicht mehr so leicht herausgekommen sind. Das liegt aber teilweise auch daran, dass durch den speziellen und illustrativen Stil der Umgebung und damit fehlenden Outlines, Schwierigkeiten entstehen, Abstände richtig einzuschätzen. Zudem fehlen Kontraste in den Farben und verstärken diesen Effekt noch weiter. Am gravierendsten fiel dieses Problem in der Handheld-Version des Spiels auf der Nintendo Switch auf. Der Mech wird in der Umgebung so klein dargestellt, dass es die Navigation noch zusätzlich beeinträchtigt. Wir empfehlen deshalb, das Spiel immer auf einem größeren Monitor zu spielen.

Zusätzlich entstehen durch die fixierte Kamera auch visuelle Einschränkungen. Da kann es schon mal vorkommen, dass beim Gleiten durchs Geäst, der Mech von riesigen Ästen oder Blättern im Vordergrund verdeckt wird und man als Spieler nicht sieht wo der nächste Landepunkt ist. Viel zu oft sind wir deshalb in den Abgrund gestürzt. Ein tröstlicher Ausgleich kann hierbei sein, dass ihr im Spiel nicht wirklich sterben könnt. Fallt ihr zu oft vom Baum oder werdet von zu vielen Käfern gebissen, wacht Annika einfach in ihrem Bett in der Basis auf. Bis dahin gesammelte Materialien behaltet ihr auch.

Abgesehen von diesen doch sehr offensichtlichen Fehlern, haben die Entwickler von Stonefly einiges richtig gemacht. Der Spielemarkt ist schon langsam übersättigt von Indie-Platformer-Games, die alle versuchen, einzigartig zu sein. Stonefly ist hier keine Ausnahme, doch schafft das Spiel eine tatsächliche Abwechslung in den schnöden Platformer-Alltag zu bringen. Die 3D-Umgebung ist dabei eine große Hilfe, denn wir bekommen hier ein dreidimensionales Abenteuer, anstatt plump von links nach rechts zu springen. Das Gleiten durch die Natur macht zeitweise viel Spaß, dennoch wirkt die Welt sehr leer und leblos, da Käfer und andere Charaktere nur an festen Punkten anzutreffen sind. Flight School Studio hätten hier gerne noch einen Schritt weitergehen können, denn die Coming-of-Age-Story, die Charaktere und das Setting haben viel Potenzial und hätten weiter ausgeschöpft werden können. In jedem Fall ist es ein interessantes Konzept, das frischen Wind bringt.

Dina Manevich & Lukas Schmid

Im Camp kann Annika ihren Mech nicht nur abstellen. Hier kann sie auch Upgrades installieren, um ihn zu verbessern.

MEINUNG
Dina Manevich

Bei den Bugs gruselt es mich doch ein bisschen. Warum denn keine Schmetterlinge?

Auf den ersten Blick machte Stonefly einen recht soliden und spannenden Eindruck auf mich. Dennoch ist die Steuerung etwas überladen und man braucht ein bisschen Zeit, um sich mit dieser zurechtzufinden. Zusätzlich kann ich das Spiel wirklich niemandem empfehlen, der Angst vor Käfern hat. Ohne selbst eine Phobie zu haben, empfand ich das andauernde Gewusel irgendwann als sehr unangenehm. Eine wirkliche Entspannung, hat sich deshalb nicht bei mir eingestellt, wie von den Entwicklern eigentlich gewünscht. Aber vielleicht ja bei euch, wenn ihr das Spiel ausprobiert. Jeder ist da ja anders.

Infos

Termin:	01. Juni 2021
Genre:	Action
Hersteller:	MWM Interactive
Entwickler:	Flight School Studio
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

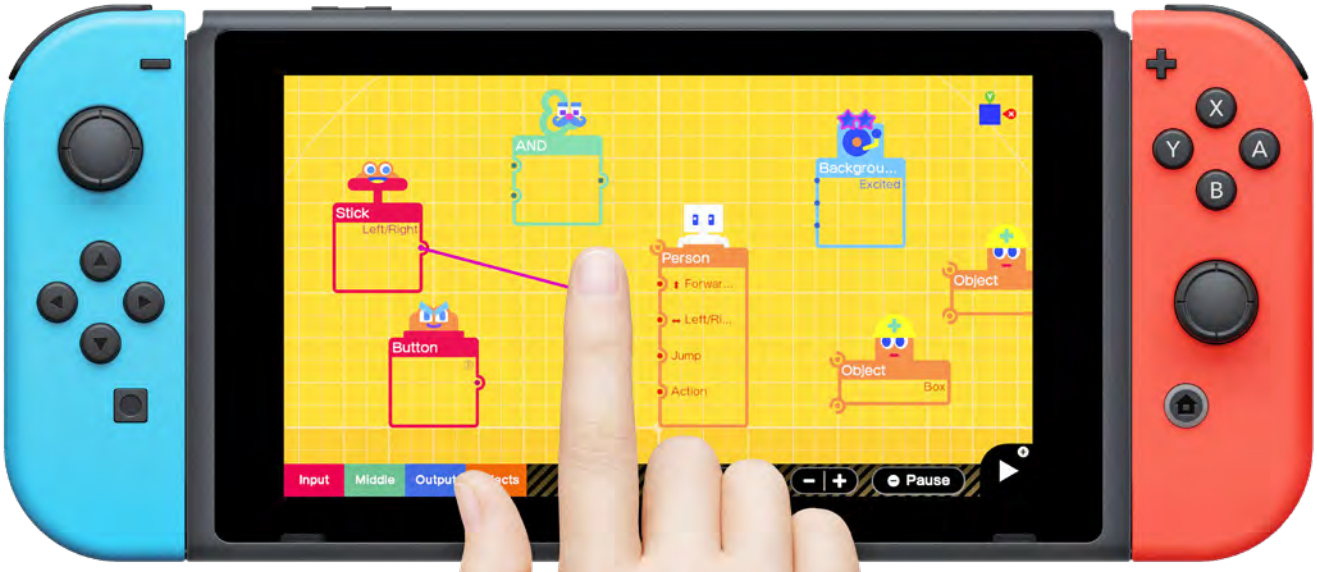
Pro & Contra

- ✚ Einzigartiges Design
- ✚ Lebendige Animationen
- ✚ Liebenswerte Charaktere
- ✚ Innovatives Gameplay
- ➖ Überladene Steuerung
- ➖ Teilweise nervige Kämpfe
- ➖ Flache Story
- ➖ Bugs!

Wertung

7

Holt schon mal das Insektenspray! Trotz Ecken und Kanten ein gelungenes Spiel.



SPIELE-STUDIO

N-ZONE AWARD INNOVATION

Ein schnöder Titel, hinter dem aber viel steckt: Spielestudio ermöglicht es euch, eure Game-Design-Träume wahr werden zu lassen – in einem gewissen

Nein, um mit etwaigen Wunschträumen gleich aufzuräumen: Nach dem „Durchspielen“ von Spielestudio auf Nintendo Switch werdet ihr vermutlich nicht sofort von einem großen Studio angeworben, um dort an geheimen Triple-A-Projekten zu arbeiten. Aber als Einführung und Sprungbrett für interessierte Zocker jeden Alters taugt der Baukasten allemal! Anders als bei Mario Maker allerdings liegt der Fokus mehr auf dem Programmieren und Lernen denn auf dem Spielen, und frei herumprobieren könnt ihr erst, wenn ihr die erste der enthaltenen Lektionen abgeschlossen habt – das dauert etwa eine Stunde, je nachdem, wie viel Zeit ihr euch lasst. Während eurer Ausbildung erstellt ihr Prototypen unterschiedlicher Minispiele, ihr seid nicht ausschließlich aufs Platformer-Genre festgelegt.

Erst Pflicht, dann Kür

Durch den Pflichtkurs führen euch zwei springende Punkte, Bob und Alice. Sie erklären ganz genau und Schritt für Schritt, was ihr tun müsst. Während Bob euch vor allem bei dem Erstellen der festgelegten Spielen zur Seite steht, trefft ihr Alice, wenn ihr durch das Lösen eines Rätsel beweist, dass ihr die vorausgegangenen Lektionen auch verstanden habt. Dies gewährleistet, dass ihr am Ende des Unterrichts alle Elemente kennt, die ihr manipulieren müsst, um ein funktionierendes Spiel auf die Beine zu stellen.

Der Editor ist optisch ansprechend und übersichtlich. Alle Bausteine, ob Eingabebefehl, Spielfigur oder Objekt, erscheinen im Baukasten als niedliche Figürchen mit eigenem Charakter. Einge der sogenannten Knotixe sind forsche Burschen, die feststellen, ob ein Button gedrückt wird. Ihr legt fest, auf welchen Knopf sie dabei achten sollen: A,B,R und so weiter. Soll die Spielfigur springen, wenn der B-Button betätigt wird, dann müsst ihr dem Knotix den B-Knopf zuordnen und dann per Linie mit der Spielfigur verbinden, und zwar beim Punkt „springen“. Das gleiche gilt für die Kontrolle mit den Sticks, die wieder eigene Knotixe braucht. Hier ist festzustellen: Wie hoch die Figur springt und wie schnell sie fällt,

Das Programmieren funktioniert zum großen Teil visuell. Um Wände zu errichten, kopieren wir den Boden und stellen ihn hochkant, um das Bild zu umrahmen ...

... und schon ist in der Spielansicht ein Rand rund um die Spielfigur. Die Farbe und somit den Look der Flächen können wir natürlich auch bestimmen.

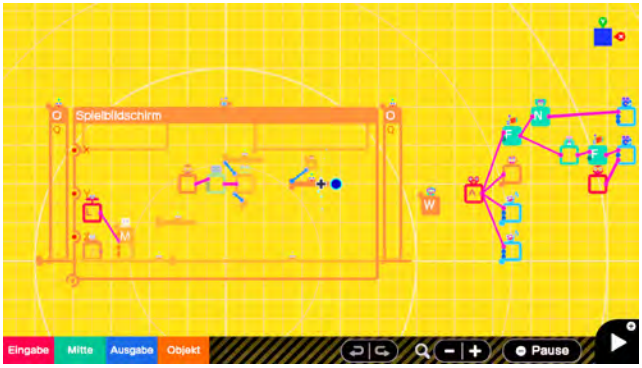
Ihr erstellt innerhalb der Lektionen Spiele unterschiedlicher Genres, darunter auch ein kleines Adventure.

lässt sich nicht weiter einstellen, das ist bereits festgelegt – ein wichtiger Unterschied zur „echten" Entwicklung von Spielen, bei der man in einer Engine auch über solche Parameter bestimmt, wodurch sich auch das Spielgefühl ändert. Ein Super Meat Boy etwa fühlt sich deutlich schwereloser an als Mario.

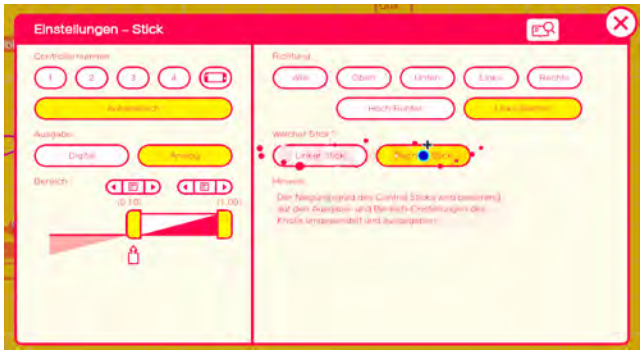
Ausdauer beweisen

Spielestudio stellt sicher, dass ihr alles versteht. Für jüngere Spieler ist das klasse, mit ein bisschen Vorkenntnissen kann sich der textlastige Unterricht aber durchaus in die Länge ziehen. Zu den Rätseln springen dürft ihr nicht, das freie Basteln nutzt ihr am effektivsten, wenn ihr alle Lektionen abgeschlossen habt. Das bremst ambitionierte Hobbyprogrammierer ein wenig aus. Dafür ist genial, wie visuell ansprechend Nintendo das eher trockene Thema Coding umgesetzt hat. Ganz so intuitiv wie in Mario Maker funktioniert es nicht, aber dafür hat man hier die Möglichkeit, andere Genres zu erkunden. Im Vergleich mit dem Baukasten Dreams auf der Playstation ist Spielestudio zwar in seinen Möglichkeiten beschränkter, aber es erschlägt den Spieler auch nicht mit mannigfaltigen Optionen. Eine verpasste Chance ist allerdings, dass man nicht direkt im Spiel nach Kreationen anderer Programmierer suchen kann und dass es keine vorgefertigten Mini-Games gibt, mit denen man sich die Zeit vertreibt, wenn man gerade keine Lust auf Lernen oder Werkeln hat. Sprich: Spielestudio ist definitiv mehr Lern-Software als Videospiel.

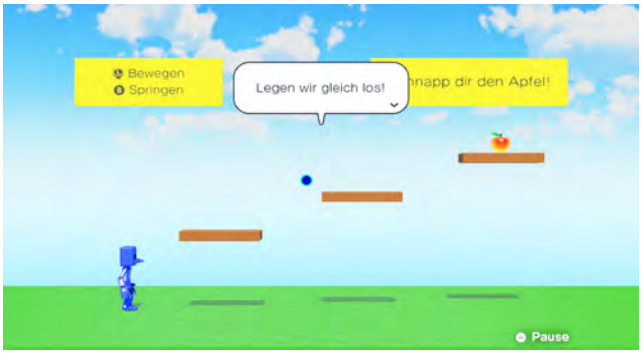
Katharina Pache



Auf den ersten Blick sieht die Baukastenansicht zwar kompliziert aus, doch verstanden hat man die Knotixe und deren Funktionen bald.



Auch die Feinheiten sind wichtig. Bei der Einstellung der Controller-Eingaben habt ihr unterschiedliche Optionen, um das Spiel euren Wünschen anzupassen.



Das erste Problem im Spiel: Sorgt dafür, dass die Figur den Apfel oben rechts erlangt. Dafür müsst ihr dem Männchen das Springen beibringen!

MEINUNG
Katharina Pache

Nichts für ungeduldige Bastler!

Das Selbermachprinzip hat mir schon bei Warioware gut gefallen. Im Vergleich zu den Möglichkeiten auf dem DS wird im Spielestudio mehr geboten, aber der Preis ist eben die Geduld, die man haben muss, um sich durch die ganzen Lektionen zu arbeiten. Dazu muss man auf jeden Fall Lust haben, sonst kann man nämlich nicht viel mit dem Programm anfangen – das freie Bauen ist anfangs nicht freigeschaltet, es gibt keine kleinen Spielchen zum Daddeln zwischendurch und unkompliziert mal auf Entdeckungsreise gehen, um sich bei anderen Tüftlern inspirieren zu lassen, ist nicht drin. Wer also noch ein bisschen mehr Spiel zu seinem Editor serviert haben möchte, ist mit dem Mario Maker oder auf der Konkurrenzkonsole Playstation mit Dreams besser beraten. Nichtsdestotrotz bin ich sehr davon beeindruckt, wie verständlich und ansprechend der Baukasten umgesetzt wurde. Um selbst zu testen, ob euch die Umsetzung gefällt, könnt ihr die kostenlose Demo in Nintendos eShop herunterladen.

Infos

Termin:	11. Juni 2021
Genre:	Lernprogramm
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- Wunderbar umgesetzt, auch für Laien verständlich
- Angenehm zu bedienen
- Unterschiedliche Genres möglich
- Sympathische Präsentation
- Gute Einteilung der Lektionen
- Erklärungen teilweise langatmig
- Keine Möglichkeit, im Spiel Werke anderer zu suchen
- Enthaltene Spiele dienen eher zu Demo-Zwecken

Wertung

8

Genial umgesetzter Baukasten, der sein Potential aber nicht ganz ausschöpft

Wer sich genau umsieht, findet Schatzkisten mit nützlichem Inhalt: Heiltränke, neue Techniken und so weiter. Hier zu sehen: Ninja Gaiden Sigma.

NINJA GAIDEN MASTER COLLECTION

Meisterhaft wirkt die Master Collection zur kultigen Ninja-Action-Reihe nicht durchgehend – ein Blick darauf lohnt sich trotzdem.

Ninja Gaiden hat einen gewissen Ruf. Bevor es Dark Souls gab, galten Ryu Hayabusas Abenteuer, je nachdem, wen man fragte, als „unfair“ oder „herausfordernd“. Ebenfalls im allgemeinen Bewusststein der meisten erwachsenen Spieler verankert: Ninja Gaiden (und damit auch die Master Collection) gehört keinesfalls in Kinderhände, bei den rasanten Kämpfen gegen die wehrhaften Feinde spritzt das Blut literweise. Im Software-Dreierpack für Nintendo Switch enthalten sind die moderneren Ninja-Gaiden-Titel aus den 2000er Jahren, nicht die NES-Klassiker – Letztere könnt ihr aber im eShop für kleines Geld herunterladen. Und nun zum Thema: Was taugt die Master Collection?

Ninja Gaiden Sigma

Das chronologisch erste Spiel in der Collection ist Ninja Gaiden Sigma. Ohne den Zusatz Sigma erschien es 2004 exklusiv für die Xbox, ein Jahr später kam es mit Anpassungen und dem Titel Black erneut auf den Markt, 2007 dann erschien Black mit neuem Content und Änderungen für die PS3 – das ist Ninja Gaiden Sigma, welches in der Switch-Collection steckt. Auch heute noch ist es eine Freude, als Ryu Hayabusa aus der Third-Person-Perspektive zu kämpfen und behände herumzuspringen. Dem Zahn der Zeit hat das Abenteuer gut standgehalten! Auch technisch läuft alles flüssig, die Optik ist scharf, die Steuerung präzise und befriedigend. Wer etwas übrig hat für Soulslike-Spiele, aber auch Bayonetta und Devil May Cry schätzt, ist hier goldrichtig. Schlimmste Alterungserscheinung ist die etwas nervöse Kamera.

Ninja Gaiden Sigma 2

Auch der zweite Teil der modernen Ninja-Gaiden-Serie erschien zunächst ohne den Sigma-Untertitel exklusiv für eine Microsoft-Konsole, dieses Mal die Xbox 360. Bei der Sigma-Variante auf der Switch handelt es sich um die überarbeitete Fassung, die später für Playstation 3 veröffentlicht wurde. Im Prinzip macht auch die Fortsetzung wenig anders als der Vorgänger, nur, dass es Ryu Hayabusa nun zu Schauplätzen auf der ganzen Welt verschlägt, etwa nach Venedig oder in die USA. Auch Sigma

In Ninja Gaiden Sigma 2 dreht die Action früher auf, und ihr findet bald eure erste Alternativwaffe: ein Kampfstab, der beeindruckende Reichweite aufweist.

Die Handlung ist in keinem der drei enthaltenen Spiele Highlight. Fans der Dead-or-Alive-Reihe freuen sich über Auftritte von Ayane und Kasumi.

Was die Optik (auch in Zwischesequenzen) betrifft, sind alle drei Spiele herzeigbar. Schön flüssig läuft die Master Collection jedoch nicht durchgehend.

Zu einem waschechten Action-Game gehören natürlich auch himmelhohe, bedrohliche Bosse. Hier der allererste Obermotz aus Ninja Gaiden Sigma 2.

2 ist voller Gewaltdarstellungen, allerdings wirkt das Ganze hier durch die übertriebenere Inszenierung der Moves weniger realistisch. Abermals trefft ihr in diesem Spiel auf Ayana. Der Name kommt euch bekann vor? Die junge Dame und Ryu Hayabusa gehören beide zum festen Inventar der Prügelspielserie Dead or Alive vom gleichen Entwickler. Obschon Sigma 2 inhaltlich nicht sehr viel weniger gelungen ist als der Vorgänger, kommt es in der Master Collection gelegentlich zu Performance-Problemen. Die Framerate geht ab und zu in die Knie, was bei einem Action-Spiel generell ärgerlich ist, gleichzeitig lässt die Auflösung der Spielgrafik an einigen Stellen zu wünschen übrig. Unmöglich ist es aber keinesfalls, Sigma 2 zu genießen, und es steckt dank jeder Menge Modi auch viel drin (der Online-Part jedoch wurde gestrichen). Allerdings muss man auch feststellen: Die Switch-Umsetzung ist nicht die ultimative oder beste Version, in der man das Spiel erleben kann.

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Razor's Edge kam über Umwege hierzulande an: 2012 erhielt der Wii-U-exklusive Titel keine USK-Freigabe, deutsche Ninjas gingen also zunächst zwei Jahre lang leer aus. Hat sich das Warten gelohnt? An die Qualitäten der beiden Sigma-Teile kommt Razor's Edge nicht ganz heran, es ist deutlich brutaler als zuvor Sigma 2, außerdem merklich schwieriger. Dafür steuert es sich aber nicht ganz so präzise wie die beiden direkten Vorgänger. Und die Handlung – nun ja, die war ohnehin noch nie unbedingt die Stärke der Reihe. Kurzum: Razor's Edge ist mit Sicherheit nicht das beste der modernen Ninja-Spiele, aber auch nicht komplett zu verachten. In der Master Collection kommen wie bei Sigma 2 ein paar technische Unzulänglichkeiten hinzu: Gelegentlich macht die Framerate Schwierigkeiten, was zum Bildschirmtod führen kann, außerdem sieht Razor's Edge nicht immer so scharf aus, wie es seinem Namen gerecht würde. Im gedockten Modus schlägt sich Ryu übrigens besser.

Die Ninja-Gaiden-Spiele – vor allem das erste der modernen Reihe – sind auch heute noch ein unterhaltsamer (wenn auch blutiger) Zeitvertreib. Schon alleine für Sigma lohnt es sich im Grunde, die Collection zu erstehen, es ist wirklich ein klasse Abenteuer. Die Zusatzmodi, Prüfungen und mehr runden das Paket ab. Ich wünschte nur, technisch würde alles so schön geschmeidig laufen wie Held Ryu selbst.

Katharina Pache

Vorsicht, Blut: Ninja Gaiden Sigma und die anderen beiden Titel sind nicht für jeden geeignet.

MEINUNG

Inhaltlich zum großen Teil immer noch gut, technisch aber nicht perfekt umgesetzt

Auf der Xbox hatte ich echt Freude mit Ninja Gaiden, und der erste Teil in der Switch-Fassung der Master Collection holte mich genau an der gleichen Stelle ab wie damals. Kann man auch heute noch hervorragend auf der Nintendo-Konsole genießen, wenn man denn mit einer gewissen Dosis Frust und ganz viel Lebenssaft umgehen kann. Immerhin bleibt Ninja Gaiden Sigma meistens fair, in den anderen beiden Titeln gibt es mehr Trial-and-Error-Passagen. An Razor's Edge konnte ich mich nicht erinnern – keine Ahnung, ob ich das damals gespielt habe. Nun: Schön, dass es dabei ist, aber an die beiden Vorgänger kommt es nicht heran. Übrigens könnt ihr in Ninja Gaiden, anders als in einem Dark Souls, zu Beginn den Schwierigkeitsgrad festlegen. Ihr könnt es euch also einfacher machen, gute Sache. Ich wünschte, die Spiele der Collection würden alle durchgehend flüssig laufen, aber Spaß hatte ich trotzdem – wusste gar nicht, wie sehr ich Ryu vermisst habe.

Infos

Termin:	10. Juni 2021
Genre:	Action
Hersteller:	Koei Tecmo Europe
Entwickler:	Team Ninja
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ninja Gaiden Sigma läuft flüssig und ist toll gealtert
- ✚ Viele Zusatzinhalte mit dabei
- ✚ (Meist) präzise Action mit Anspruch
- ✚ Einige spannende Schauplätze
- ✚ Auch Teil zwei und drei größtenteils unterhaltsam
- ➖ Bildwiederholungsrate schwankt
- ➖ Teilweise unscharfe Umgebungen
- ➖ Kamera erschwert manchmal den Überblick

Wertung

8

Schöne Collection von drei Action-Games, technisch aber nicht ganz perfekt.

Ist Larry Laffer nur ein alter Problem-Gigolo, der ausrangiert werden sollte, oder hat der drollige Tollpatsch eine strahlende Zukunft in der Südsee verdient?

LEISURE SUIT LARRY
WET DREAMS DRY TWICE

Dem Vorzeige-Schwerenöter Larry Laffer ist einfach keine Verschnaufpause gegönnt. Nachdem er nach einer Zeitreise, die sich gewaschen hat, im politisch korrekten 2018 landete und dort endlich seine Traumfrau fand, hat er sie durch einen blöden Unfall wieder verloren. Aber das soll sich jetzt in Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice wieder ändern. Larry macht sich unter der heißen Sonne der Südsee auf die Suche nach seiner geliebten Faith und wird dabei zum Zentrum einer Prophezeiung und zu einem ungewollten Geheimagenten und soll auch noch legendäre Mysterien lüften.

Klingt ja nach einem ziemlich vollgepackten Spiel, das die Entwickler Crazybunch da aus dem Ärmel geschüttelt haben. Und tatsächlich bietet das neue Abenteuer von Larry mehr Spielzeit und auch eine größere Welt als der Vorgänger. Wet Dreams Dry Twice knüpft eigentlich direkt an den vorherigen Teil an, aber Vorkenntnisse müsst ihr nicht haben, um durchzusteigen. Zwar werden diejenigen, die den Vorgänger gespielt haben, einige Charaktere wiedererkennen und auch die Hintergründe wissen, warum Larry denn unbedingt seine Faith wiederhaben will, aber nötig ist das alles nicht.

Ferien auf den Sex-Inseln

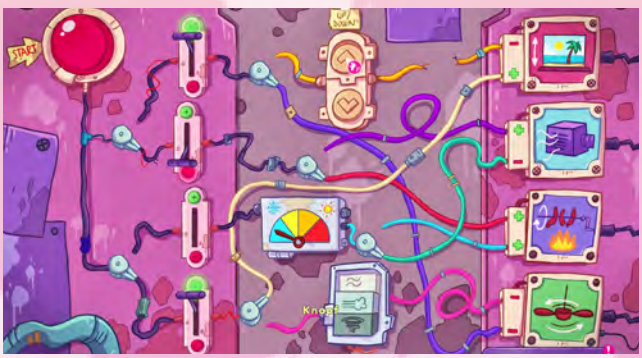
Besagte Faith ist irgendwo im Kalau'a-Archipel verschwunden und ihr müsst Larry dabei unterstützen, die Inseln abzuklappern und nach ihr Ausschau zu halten. Ihr startet zwar erst einmal in einem kleinen Areal, doch im Verlauf des Spiels eröffnen sich euch noch mehr Orte, die allesamt mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet und mit Anspielungen und seltsamen, sexualisierten Darstellungen vollgepackt sind.

Die Orte könnt ihr ab einem gewissen Punkt – wie auch schon im Vorgänger – per Schnellreisefunktion ansteuern. Das funktioniert diesmal aber nicht per Abwandlung der Taxi-App Uber. Ihr baut euch stattdessen ein Floß, um damit zwischen den Inselchen hin- und herzuschippern. Das könnt ihr direkt anwählen, oder aber über die Travel-App in eurem PiPhone, das euch erneut ein treuer Begleiter ist. Zwar ist die Timber-App verschwunden, da Larry ja jetzt seine große Liebe gefunden hat, dafür stehen euch andere nützliche Dinge zur Verfügung. So könnt ihr in der Tagebuch-App eure Aufgaben überprüfen, was eine große Hilfe ist. Denn in der größeren Welt von Wet Dreams Dry Twice habt ihr einige Quests zu erledigen, die teilweise spaßig sind und teilweise nur da, um das Spiel in die Länge zu ziehen. So findet ihr beispielsweise diverse Fetch-Quests und Teilaufgaben, für die ihr immer wieder hin- und herlaufen oder -fahren müsst, was auf Dauer ganz schön nervt.

Neue Rätsel, alte Probleme

Zusätzlich gibt's dann noch die Pi-App, mit der ihr von eurer elektronischen Begleiterin Infos einholen könnt, wenn ihr mal nicht weiterwisst. Auch das Inventar ist natürlich noch vorhanden und

Larrys Zimmerchen ist vollgestopft mit Erinnerungen an den ersten Teil des Reboots (nicht der Serie – die ist bedeutend älter).



Die Rätsel sind größtenteils spannend und witzig, doch vielen fehlt auch oft die Logik, woraufhin der Frustfaktor wächst.

wurde umgestaltet, um einen besseren Überblick zu bieten. Gut so, sagen wir, denn ihr findet im neuen Larry-Abenteuer unglaublich viele Items, die zwar alle interessant und individuell gestaltet sind, euch aber auch ein wenig den Überblick verlieren lassen.

Diese Gegenstände kombiniert und verwendet ihr in klassischer Larry-Manier miteinander – sei es auch in noch so abstrusen Kombos. Die Rätsel, die ihr damit lösen müsst, ergeben zwar größtenteils Sinn (zumindest im Larry-Universum), aber es sind auch einige Kracher dabei, die entweder ewiges Hin und Her erfordern, oder euch komplett frustrieren, weil sie einfach völlig ohne jede Logik daherkommen. So versuchen die Entwickler offenbar, das Spiel auf seine etwa 15 bis 20 Stunden Spielzeit zu strecken, denn viele Botengänge sind unlogisch und auch unnötig.

Hihi, er hat Penis gesagt!

Wer die Larry-Spiele kennt, weiß, dass der Humor der Titel und des Protagonisten sehr grenzwertig und infantil daherkommen. Das ist eine Zeit lang zwar witzig und macht Spaß, aber je länger sich die Zweideutigkeiten und plumpen Anmachsprüche ziehen, desto klarer wird, dass der Titel mit nicht viel mehr aufwarten kann. Im Vorgänger wurde das besser gelöst durch die Hintergrundgeschichte, dass Larry durch eine Zeitreise ins 21. Jahrhundert katapultiert wurde und sich erstmal zurechtfinden musste. In Wet Dreams Dry Twice ist er aber schon eine Weile hier und seine Sprüche sind einfach nur noch abgestumpft und nervtötend.

Das wird auch durch die vielen Klischeebelasteten Charaktere untermalt, die ihr im Spiel trefft. Ein paar davon kennt ihr schon aus dem Vorgänger: Die Influencerin Becky, die meint, sie sei berechtigt, alles kostenlos zu bekommen, weil sie ein paar Instacrap-Fotos teilt; die Hippie-Queen Shauni, die von Luft und Liebe lebt und in anderen Sphären weilt; oder auch der männerfressende Kannibalesbenstamm. All diese Figuren rufen vielleicht ein anfängliches Schmunzeln hervor, doch je länger die Witze ausgereizt werden, desto lahmer werden sie.

Aber auch die sonst in Spielen und Filmen sehr beliebten popkulturellen Anspielungen werden in Wet Dreams Dry Twice dermaßen erschöpft, dass nicht mal mehr ein müdes Lächeln übrig ist, wenn mal wieder eine vorkommt. So werden Trekkies als Idioten hingestellt, die jeden Mist glauben, der Wilson-Ball aus Cast Away wird zum traurigen Sex-Spielzeug und der neueste Bösewicht sieht aus wie eine Mischung aus Psy und Kim Jong Un. Haha, ja, lustig, aber irgendwann eben nicht mehr.

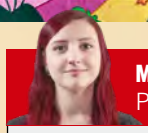
Möglichkeiten erschöpft

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice macht vieles richtig. Die gezeichneten Schauplätze sehen wirklich hübsch aus und es wurde wieder Detailverliebtheit bewiesen, mit vielen witzigen Bildern oder Gegenständen im Hintergrund. Auch die Rätsel machen zum großen Teil Spaß und haben den typischen, seltsamen Larry-Humor. Die Schnellreisefunktion ist wieder da, es gibt einige Neuerungen und deutliche Verbesserungen im Menü-Design. Doch das alles überlagert leider nicht, dass Larry mit seinem sexistischen Humor und den vielleicht witzig gemeinten, doch trotzdem rassistisch angehauchten Stereotypen, nicht mehr ganz zeitgemäß ist. Fans der Reihe können sich auf Larry freuen, auf ein etwas in die Länge gezogenes, aber trotzdem witziges neues Abenteuer. Wer Larry Laffer und seinen Macho-Sprüchen gegenüber immer schon abgeneigt war, der sollte sich auch weiterhin von dem Möchtegern-Gigolo fernhalten.

Paula Sprödefeld

Alle Charaktere sind sehr klischeebehaftet und eigentlich nur Stereotypen.

Die Öko-Hipster-Weltretter-Frau macht Larry und seinem verschwenderischen Leben einen Strich durch die Rechnung.



MEINUNG
Paula Sprödefeld

Ein kurzer Spaß, bei dem ich oft ein Auge zudrücken musste.

Ich habe schon den Vorgänger getestet und für gar nicht mal so mies befunden! War er auch nicht, denn das Konzept der Zeitreise und dass Larry Laffer im politisch korrekten 2018 gelandet ist, waren spannend und neu. Leider ist in Wet Dreams Dry Twice dieser Sprung nicht so ganz gelungen. Denn obwohl ich meinen Spaß hatte und die neuen Schauplätze und abstrusen Rätsel und Geschichten zu würdigen weiß, war für mich nicht genug Neues dabei, nicht genug Fortschritt, der Larry in seiner persönlichen Entwicklung noch ein Stück näher an mich als Spieler heranbringt. Ich bin wahrscheinlich nicht die typische Zielgruppe, okay. Aber trotzdem sollte mir doch mehr geboten werden als Flachwitze und ein Haufen Klischees. Wie gesagt, WDDT hat mir Spaß gemacht, aber weiterempfehlen würde ich es wirklich nur den eingefleischten Larry-Fans.

Infos

Termin:	18. Mai 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Assemble Entertainment
Entwickler:	CrazyBunch
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 35 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schnellreisefunktion
- ✚ Viele und detaillierte neue Schauplätze
- ✚ Interessante Story
- ✚ Gute Vertonung
- ✚ Neue Funktionen
- ✚ Lange Spielzeit
- ✚ Spannende Rätsel …
- ➖ … zum Teil aber unlogisch
- ➖ Viel Hin- und Hergerenne
- ➖ Langweilige Fetch-Quests
- ➖ Krasse Stereotypen
- ➖ Plumper, altbackener Humor
- ➖ Kein Wiederspielwert
- ➖ Teils störende Bugs

Wertung

6

Muss man mögen: Schlüpfriges Adventure mit Genre-Urgestein Larry in der Hauptrolle

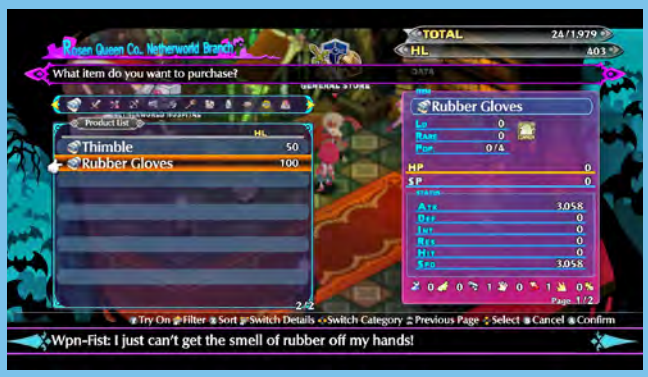
DISGAEA 6 DEFIANCE OF DESTINY

In der Unterwelt ist mal wieder der Teufel los - wir haben uns mit Held Zed ins Switch-exklusive Getümmel gestürzt.

Disgaea 6 ist ein komplexes Spiel, ein großes Spiel, und ein Switch-exklusives Spiel – deshalb präsentieren wir euch nur allzu gerne unseren Test. Wie die Ziffer im Namen andeutet, handelt es sich dabei um den aktuellen Teil einer ganzen Reihe. Vor allem in Japan und auf der Playstation ist die Serie bislang beliebt, insofern praktisch, dass ihr theoretisch keine Vorkenntnisse benötigt, um in das Taktik-Rollenspiel einzusteigen. Alle Mechaniken werden euch – auf Wunsch! – von eurem untoten Mops Cerberus erläutert. Der Haken daran: Die Tutorials könnten uninteressanter nicht sein. Ihr bekommt erstmal alle Schritte automatisch vorgespielt und schaut nur zu, dann erst dürft ihr die Schritte allesamt nachmachen. Zu Gute halten muss man Disgaea 6 aber, dass sich die Entwickler an anderer Stelle bemüht haben, Neuzugänge nicht zu sehr abzuschrecken. So könnt ihr relativ früh im Spiel auf den Cheat-Modus zugreifen, bei dem ihr zum Beispiel einstellt, wie viel Erfahrungspunkte ihr kassiert, und die mannigfaltigen weiteren Optionen, deren Aufzählung den Rahmen dieses Artikels sprengen würden, kommen nach und nach in eurem Unterwelthauptquartier hinzu. Natürlich könnt ihr euch das Leben im Cheat-Menü auch schwe-

Je nachdem, wer sich in eurer Gruppe befindet, erblickt ihr ein anderes, amüsantes Abschlussbild bei erfolgreichem Abschluss eines Kampfes.

Und wenn wir schon bei eurer Gruppe sind: Eure Mitstreiter bastelt ihr euch einfach selbst zusammen und passt sie an eure Wünsche an.



Diese Menüs stammen wohl wirklich aus der Unterwelt: überladen, antiquiert, unübersichtlich – damit muss man erstmal zurechtkommen.

Gespräche finden in vielen, vielen Textkästen (und auf Englisch) statt, die Handlung wird nur mit Hilfe von Standbildern vorangetrieben.

rer machen, indem ihr Vorteile reduziert, auch echte Experten haben was davon.

Humor und Haue

Genretypisch bewegt ihr eure Spielfiguren per Raster und rundenbasiert über die Map. Der Radius eurer Attacken hängt von Angriffsart und Charakterklasse ab. Wie üblich in der Serie treibt auch Disgaea 6 mit einem Augenzwinkern Genrekonventionen auf die Spitze. Schadenzahlen in Millionenhöhe, Konter-Konter-Konter-Attacken und mehr – erfrischend, wie die Entwickler die Absurdität zelebrieren. Humor kommt an vielen Stellen zum Tragen, sei es bei den derben Unterhaltungen oder den albernen Abschlussgrafiken nach dem Ende eines Levels. Allerdings nehmen die Story-Momente dem Spiel an einigen Stellen den Wind aus den Segeln, das liegt auch daran, dass die Handlung in Textkästen und mit Standbildern transportiert wird. Mit der Auto-Scroll-Funktion laufen die Unterhaltungen auf Wunsch immerhin automatisch ab, sollte man sich nicht übermäßig für Zeds Schicksal interessieren. An dieser Stelle wollen wir nicht zu viel vorwegnehmen, nur das: Es geht um einen besonders starken Dämon, der in der Unterwelt sein Unwesen treibt, Zed und seine Begleiter wollen ihn ausschalten. Ihr könnt es euch sicher schon denken: Wegen der Story spielen die wenigstens Disgaea. Dafür bietet der Titel auch an der Gameplay-Front zu viele interessante Mechaniken. Ihr könnt nicht nur Objekte aufheben und werfen, um neue Wege zu erschließen, sondern auch eure Freunde und Gegner durch die Gegend schmeißen. Vorsicht nur, wenn ihr die Pinguinwesen, Prinnys genannt, katapultiert – sie explodieren, wenn sie auf dem Boden aufkommen. Strategen genießen die zig Kombomöglichkeiten, Items und Optionen.

Disgaea 6 besetzt eine Nische in der Nische, nicht vergleichbar mit einem Advance Wars, das zu den zugänglicheren und bekannteren Spielen dieser Art gehört. Das erklärt, wieso ihr bei Disgaea 6 nicht mit der edelsten Grafik oder der modernsten Technik rechnen solltet. Einstellen müsst ihr euch zudem auf viel Lesearbeit, und das auf Englisch, deutsche Texte bietet der Titel nicht. Die Stimmen erklingen Japanisch oder Englisch. Die Menüs sind unübersichtlich, unattraktiv, beinahe antik. Leicht verdaulich ist das Spiel also nicht, aber für Fans von Taktik-Rollenspielen dennoch ein Leckerbissen. Wer sich für diesen Genrekomplex interessiert, sollte sich von Aufmachung und Präsentation nicht das Festmahl versalzen lassen.

Katharina Pache

Disgaea 6 ist sicher kein besonders hübsches Spiel, in Kämpfen ist die Ansicht aber zweckmäßig.

MEINUNG
Katharina Pache

Ich musste Disgaea 6: Defiance of Destiny in kleinen Portionen genießen.

Vielleicht liegt es an meinem Alter, oder am kleinen Bildschirmen, aber beim Anblick von zu viel Text auf der Switch werde ich müde. Ich gestehe: Manchmal ließ ich die Auto-Scroll-Funktion walten. Und die Bedienung ist im Kampf manchmal umständlich, die Menüs gehören ins finsterste Mittelalter, aber ich kann nicht abstreiten, dass beides irgendwie zum Gesamtpaket Disgaea dazugehört. Natürlich muss das an dieser Stelle erwähnt werden, rein persönlich neige ich aber zur Milde. Der Humor hat bei mir nicht für schallendes Gelächter gesorgt, aber ich weiß es zu schätzen, dass sich das Spiel nicht furchtbar ernst nimmt. Das bezieht sich auch auf die absurde Höhe, die Level und Schadenswerte erreichen. Wird Disgaea 6 Neulinge von Anfang vom Hocker reißen? Vermutlich nicht, dafür ist der Beginn zu öde und passiv. Ich glaube aber nicht, dass man Hardcore-Taktik-Profi sein muss, um diesem Switch-exklusiven Abenteuer etwas abzugewinnen.

Infos

Termin:	29. Juni 2021
Genre:	Strategie
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Atlus
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Taktisch vielschichtiges Vergnügen für Strategen
- ✚ Sehr umfangreich und mit zig Optionen
- ✚ Treibt Genre-Konventionen auf die Spitze
- ✚ Viel zum Freischalten, motivierende Kämpfe
- ✚ Neulinge können sich alles erklären lassen ...
- ➖ ... die Erklärungen sind aber sehr trocken
- ➖ Unintuitive Bedienung, unübersichtliche Menüs
- ➖ Story an einigen Stellen zu langatmig

Wertung

7

Altertümlich aufgemachtes Taktik-RPG mit viel Spieltiefe und Humor.

DESTROY ALL HUMANS!

THQ Nordic ist im Remake-Fieber: Mit Destroy All Humans! hat der Publisher nun ein 15 Jahre altes Alien-Abenteuer aus der Mottenkiste gezogen. Wir klären, ob das auch heute noch was taugt.

Im Original wie im Remake versetzt euch Destroy All Humans! in die Rolle von Crypto-137, eines Vertreters des ehrenvollen Volks der Furonen. Die haben sich über Äonen einen Ruf als die erfolgreichsten Kriegsherren des Universums erarbeitet, stehen nun aber vor einem nicht unwesentlichen Problem: Die Nuklearwaffen, mit denen sie Planet für Planet unterjocht haben, haben sie über die Jahre hinweg alle zeugungsunfähig gemacht. Zwar haben es die Furonen geschafft, ihren Fortbestand durch Klonen zu sichern, dafür braucht es aber stetig neues Erbgut. Das sollt ihr nun auf der guten alten Mutter Erde ernten und nebenher auch noch euren Bruder aus den Fängen des Militärs zu befreien, nachdem er mit seinem Raumschiff über Roswell abgestürzt ist.

Die Stärke des Spiels ist dabei besonders, wie die Geschichte erzählt wird: Destroy All Humans! nimmt sich selbst nicht allzu ernst, zeigt sich bissig, witzig und zieht wirklich alles und jeden durch den Kakao – seien es nun 50er-Jahre-Sci-Fi-Horrorfilme oder die USA zur Zeit des Kalten Krieges. Dabei spielen die Entwickler mit vielen herrlich überzeichneten Charakteren, vom vertrottelten Redneck bis zur Highschool-Sportskanone. Diese Klischees sind trotz ihrer 15 Jahre auf dem Buckel noch immer aktuell: Der Bürgermeister des kleinen Städtchens Rockwell wird etwa bejubelt, obwohl er nur mit leeren Versprechungen und Anschuldigen gegen die fiesen Kommunisten um sich wirft. Polizisten freuen sich darauf, endlich mal jemanden abzuknallen. Teilweise ist es echt erschreckend, wie die Themen von Destroy All Humans! nichts an Relevanz verloren haben.

Klar, der eine oder andere Witz zündet mittlerweile vielleicht nicht mehr und auch die Story selbst genügt nicht mehr unbedingt den allgemeinen Ansprüchen des Jahres 2021. In Sachen Inszenierung wird Spielern dafür aber zeitgemäße Qualität geboten: Das Spiel wurde auf Deutsch komplett neu vertont. Sound und Lippenbewegungen sind dadurch zwar noch immer nicht ganz synchron, Tilo Schmitz (bekannt als Prophet aus Crysis) und Co. machen aber einen tollen Job! Grafisch wurde Destroy All Humans! mit Hilfe der Unreal Engine neu aufgebaut. Die Entwickler von Black Forest Games haben dem Cartoon-Look dabei

Die Zwischensequenzen ruckeln oftmals stark, außerdem ploppen Texturen munter herein. Das mindert den Spaß an der augenzwinkernden Story ein wenig.

Mit euren Waffen schockt ihr die Menschen (oder Tiere) – ihr könnt auch von eurem Raumschiff aus Todesstrahlen verschießen.

eine bessere Auflösung, natürlichere Beleuchtung und einen höheren Detailgrad verpasst. Dank überarbeiteter Charaktermodelle und Motion Capturing sehen die Cutscenes zudem nochmal deutlich besser aus, erreichen aber natürlich nie die Qualität eines teuren Triple-A-Titels.

Fast Food in Spieleform

Nach der Optik hört's dann auch schon auf mit den großen Neuerungen. Zusätzliche Inhalte hat das Remake von Destroy All Humans! kaum spendiert bekommen. Ein einziger Auftrag, der aus dem PS2-Original gestrichen wurde, hat es wieder ins Spiel geschafft. So bleibt es bei gerade einmal 22 Missionen, die ihr in maximal zehn Stunden durchgespielt habt. Die Neuauflage ist also mehr ein Spielesnack für Zwischendurch: Macht satt, bleibt aber nicht unbedingt lange im Gedächtnis.

Spielerisch ist Destroy All Humans! wohl als Open-World-Action-Adventure zu beschreiben – auch wenn die Spielwelt jetzt nicht komplett offen und nicht allzu riesig ist. Über eine Karte der USA wählt ihr einen von gerade mal sechs Orten aus, an denen es diverse Aufgaben zu erfüllen gilt, um die Menschheit auf die sich anbahnende Alien-Invasion vorzubereiten. Mal müsst ihr ahnungslose Testsubjekte entführen, mal unbemerkt eine Militärbasis infiltrieren oder euch eine hitzige Auseinandersetzung mit dem Geheimdienst Majestic liefern. Dafür geben euch die Entwickler unzählige Gadgets und Fähigkeiten an die Hand: etwa eine Tarn- und eine Hirnwäsche-Funktion, die euch zwar viele lustige Spielereien erlauben, aber auch dafür sorgen, dass der Controller beinahe komplett belegt ist. So verliert man hin und wieder gerne mal den Überblick und lässt – vollkommen unbeabsichtigt – eine Analsonde auf einen unschuldigen Passanten los.

Alter Hund, neue Tricks

Moment mal, Analsonde? Ja, richtig gelesen. Bei der Auswahl eurer Waffen schrecken die Macher nicht davor zurück, auch mal unter die Gürtellinie zu zielen, sodass ihr euren Gegnern lustig-lau-

Als Alien habt ihr mächtige Werkzeuge zur Hand. So könnt ihr euch zum Beispiel kurz als Mensch tarnen und so sicher die Gegend erkunden.

nig das Hirn zum Hintern raussaugen dürft. Ob das unglaublich platt oder doch irgendwie lustig ist, bleibt am Ende Geschmackssache. Wir konnten uns hier und da ein Schmunzeln aber nicht verkneifen, zumal die Ballereien ohnehin zu den klaren Highlights des Spiels gehören. Ihr dürft Feinde per Elektroschock brutzeln oder mit dem Disintegrationsstrahl einäschern. Ein ausgefeiltes Shooter-Gameplay erwartet euch zwar nicht, Laune macht's aber trotzdem – auch dank diverser Neuerungen wie einer Lock-on-Funktion, mit der ihr Gegner fest anvisieren könnt, sowie zusätzlichen Dash- und Gleit-Funktionen für euer Jetpack.

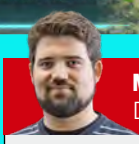
Dazu kommen ein paar kleinere Physik-Spielereien: Via Transmogrifikation lassen sich Umgebungsobjekte in Munition umwandeln, via Psychokinese Köpfe sprengen und mittels Telekinese Objekte durch die Gegend schmeißen. So könnt ihr die Spielwelt wirklich eindrucksvoll in Schutt und Asche legen. Auf Dauer wird die Ballerei allerdings ein wenig eintönig – trotz vereinzelter Abschnitte, in denen ihr auch mal mit eurem UFO für Chaos sorgt. Auch richtig herausfordernd wird Destroy All Humans! nur selten, was daran liegt, dass es nur einen einzigen, moderat anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad gibt. Das gleichen die Entwickler immerhin mit knackigen Zwischen- und Endbossen aus.

Überleben des Stärkeren

Um denen auch gewachsen zu sein, habt ihr die Möglichkeit, auf eurem Mutterschiff Upgrades an Fähigkeiten und fliegender Untertasse vorzunehmen. Im Austausch gegen gesammelte Menschen-DNS erhöht ihr etwa die Munitionskapazität eurer Waffe oder verbessert den Schild eures Schiffes. Auch neue Skins lassen sich freischalten, indem ihr optionale Nebenziele erledigt. Wenn ihr das nicht beim ersten Anlauf schafft, könnt ihr auf eurem Holodeck bereits gespielte Missionen wiederholen. Oder ihr reist nochmal in einen bereits besuchten Bereich zurück, um auf die Jagd nach Sammelgegenständen zu gehen und Herausforderungen zu meistern.

Ihr könnt auch einfach umherspazieren, die abwechslungsreichen Kulissen bewundern und euch einen Riesenspaß daraus machen, die Gedanken der Passanten zu lesen. Die Köpfe der Erdenbewohner stecken nämlich voller netter Anspielungen. Ihr findet beispielsweise einen Polizisten, der darüber nachdenkt, mit einem Indianer, einem Bauarbeiter und einem Cowboy eine Band zu gründen. Schade ist nur, dass hier oft dieselben Sprecher für unterschiedliche Figuren zum Einsatz kommen und die Charaktermodelle sich schnell wiederholen. Wenn ihr zum dritten Mal an einem High-School-Blondchen mit gepunktetem Rock vorbeilauft, macht das die Immersion schon kaputt.

Auch sonst plagen Destroy All Humans! ein paar technische Probleme: Bei uns traten Ruckler, nachladende Texturen sowie kleinere Tonfehler auf. Auch die langen und häufigen Ladezeiten sind echt nervig. Auf der Switch sieht das Spiel zudem im Vergleich am wenigstens hübsch aus. Wer damit und mit dem altbackenen Gamedesign keine Probleme hat, darf aber trotzdem gerne zugreifen. Black Forest Games bringen euch nämlich gute zehn Stunden ordentliche Unterhaltung fürs Sommerloch, und das nicht mal zum Vollpreis! **David Benke**



MEINUNG
David Benke

Destroy All Humans! ist teils herrlich böse, teils wunderbar blöd.

Das originale Destroy All Humans, das 2005 für Playstation 2 und Xbox herauskam, habe ich damals nicht gespielt. Hätte ich auch gar nicht gedurft, schließlich war der Titel ja erst ab 16 Jahren freigegeben. Dass mir der nostalgische Blick auf das Action-Adventure fehlt, hat meiner Spielerfahrung allerdings gar keinen Abbruch getan. Klar, die letzten 15 Jahre sind nicht spurlos an Crypto vorbeigegangen. Das Spiel wirkt für heutige Verhältnisse weder sonderlich ausgefeilt noch tiefgründig, da hilft auch die ordentliche Schönheitskur von Black Forest Games manchmal nichts. Trotzdem hatte ich durchwegs meinen Spaß daran, Kühe zu entführen, das Weiße Haus zu sprengen oder die schmutzigen Gedanken eines Durchschnittsamerikaners zu erforschen. Wer also Lust hat, mal in die Haut eines Fieslings zu schlüpfen, sich die Erde untertan zu machen und dabei jede Menge Schabernack (Grüße gehen raus an Langenscheidt!) anzustellen, der sollte sich Destroy All Humans! auf jeden Fall mal anschauen. Zum Probespielen gibt's (wenn auch nur auf Steam) übrigens eine kostenlose Demo.

Infos

Termin:	29. Juni 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ Nordic
Entwickler:	Black Forest Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gelungene grafische Überarbeitung
- ✚ Schöne deutsche Vertonung
- ✚ Zusätzlicher Content
- ✚ Neue Features
- ✚ Unterhaltsames Kampfsystem
- ✚ Jede Menge Witz und Humor
- ➖ Recht wenig Umfang
- ➖ Missionen teils repetitiv
- ➖ Stellenweise zu leicht
- ➖ Recycelte Charaktermodelle
- ➖ Technische Probleme

Wertung

7

Ein bisschen angestaubt und technisch nicht perfekt, aber witzig und kurzweilig

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

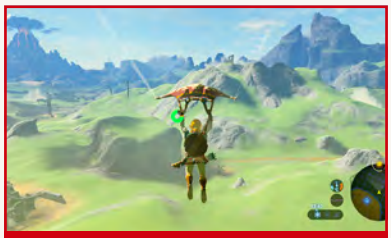
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

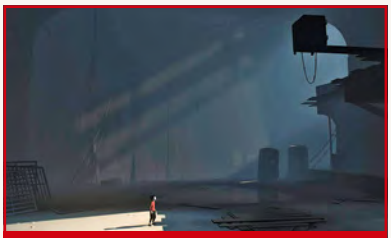
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

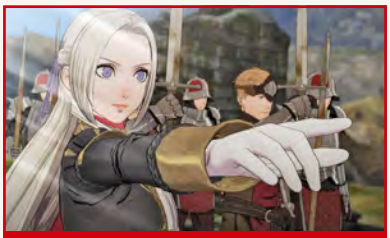
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ihr habt Mario + Rabbids noch nicht gespielt? Nachholen! Bald erscheint der zweite Teil.

MY TWO COINS

Stealth in einem Metroid-Spiel? Kann das was werden? Ich sagen sage: Ja! Vor allem deswegen, weil Nintendo diesen Kniff bereits auf dem GBA gut hinbekommen hat. Und zwar gleich doppelt.

Ich freue mich auf Metroid Dread. Sehr sogar. Und klar, ein Teil davon hat mit Sicherheit damit zu tun, dass ich seit den letzten GBA-Metroids eine echte Durststrecke zusammen mit dem Rest der Samus-Aran-Fans hinter mich bringen musste (aber hey, immerhin hatten wir ja Federation Force zur Überbrückung, amirite?!). Die Metroid Prime-Titel fand ich zwar auch großartig, aber für mich ist Metroid einfach am besten in 2D-Form, idealerweise im 16-Bit-Look. Da habe ich es gerne puristisch. Mich nervt es ja schon, wenn jemand in der Super Metroid-Liga auf Speedgaming nicht mit den originalen Sprites und Farben an den Start geht. Einmal ist einer der Runner doch echt mit Mega-Man-Sprites auf Youtube zum Duell angetreten – ich habe den Kanal selbstredend sofort geschlossen und das Video abgehakt. Ich kann also die kritischen Stimmen verstehen, die sagen: Die Stealth-Pläne eines Metroid Dread passen nicht zur Serie. Und wahrscheinlich dürfte man der Meinung sein, dass ich dem zustimme und mich die Schleichanteile in Samus' neuem Abenteuer bereits jetzt nerven. Aber das Gegenteil ist der Fall.

Ich werde gerne gejagt

Ein Metroid-Spiel besteht in der Regel aus klassischen Aspekten: Navigation, Ressourcenmanagement, Bosskämpfe und Erkundung. All diese Komponenten sind zwar für sich motivierend, Spannung wird aber eigentlich nur während der Bosskämpfe erzeugt – also in einem verschwindend geringen Bruchteil der gesamten Spielzeit. Noch schlimmer: Die anderen Aspekte werden mit dem Spielfortschritt auch konstant unwichtiger: Der Reiz von Erkundung und Navigation geht mit einer immer weiter geöffneten Karte stetig zurück, Ressourcenmanagement und Erkundung berauben sich gegenseitig ihrer Wichtigkeit (wenn ich 180 Raketen habe, brauch ich nicht noch die letzten 20, also warum noch suchen? Und warum noch auf die Munition achten?). So rennt man schließlich im letzten Drittel eines Metroidvanias häufig nur noch von Boss zu Boss und will rein ins Finale. Metroid ist meist besser, je näher man noch am Anfang des Spiels steht. Genau dieses „Spannungsloch" haben für mich die Stalking- und Jagdsequenzen mit SA-X in Metroid Fusion und den Space-Piraten in Zero Mission perfekt gefüllt. Und genau das erhoffe ich mir jetzt auch für Dread.

THE OTHER CASTLE

Dead Space 3 schnitt nicht besonders gut ab, was ironischerweise auch an seinen besonders scharfen Waffen lag. Die ließen sich gut verkaufen. Gegen Echtgeld ums Eck. Und jetzt?

Falls ihr es noch nicht gehört haben solltet – und wer könnte es Nintendo-Besitzern verdenken, die mit Extraction nur ein (gutes!) Spin-Off zur Serie abbekommen haben –, hier die Info: EA arbeitet an einem Remake zu Dead Space. Interessanter Move angesichts der Tatsache, dass Visceral Games, das talentierte Entwicklerstudio der drei Dead-Space-Hauptserientitel von EA dichtgemacht wurde. Aber hey, durch ein Remake entgeht man klammheimlich und rotzfrech der Sackgasse, in die sich die hauseigenen Autoren mit dem wahnwitzigen Ende aus Dead Space 3 geschrieben haben. Chapeau!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

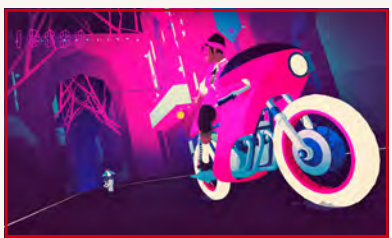
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

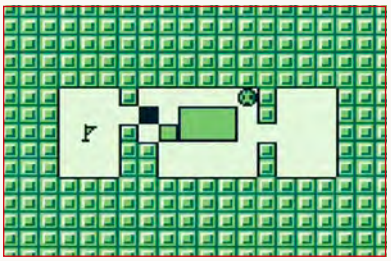
Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Immer noch voll im Trend: Fitness an der Switch mit Hilfe von Ring Fit Adventure!

RETRORÄTSELN



Ha! Der Sieg ist unser! Ganz nah dran war Stefanie Kangler mit ihrem Tipp Stargate auf dem Atari 2600, gesucht war aber das (fairerweise recht ähnliche) Atlantis, auch auf dem 2600.

Gehen wir zum Game Boy und dort zum zweiten Teil eines Puzzlespiels, das der Autor dieser Zeilen besessen hat, von dessen Nachfolger er aber Jahre nix wusste. Dabei sieht man dem Titel Gameplay und Herkunft deutlich an und könnte es bei einem flüchtigen Blick glatt mit seinem Stammvater von 1989 verwechseln. Kommt alles von demselben Bauernhof, gell?

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

Graf Dracula lädt zum großen Ball im Schloss des Bösen, aber statt der Korken knallen hier die Peitschen. Serienfan Stefan wirft einen Blick auf die lange Geschichte der Reihe und begibt sich mit dem SNES-Remake des ersten Castlevania auf eine Geisterbahnfahrt zurück zu den Anfängen!

Castlevania. Das ist der Name einer altehrwürdigen und berühmten Spielereihe, den man heutzutage nur noch in Verbindung mit einer überraschend erfolgreichen Netflix-Serie hört. Oder wenn das tief gefallene Entwicklerstudio Konami sich einmal alle paar Jahre dazu herablässt, seinen alten Klassikern zumindest einen Funken Beachtung zu schenken: Dann gibt es für den ausgehungerten Fan immerhin ein paar feine Collections der besten und bekanntesten Serienteile, ohne viel Schnickschnack auf moderne Systeme portiert. Neue Software aus dem Vampiruniversum erschien zuletzt im Jahr 2014 in Form des gelungenen, aber etwas beliebigen 3D-Action-Adventures Castlevania: Lords of Shadow 2. Der aktuelle Teil der mit Symphony of the Night ins Leben gerufenen Metroidvania-Sparte von Castlevania, also Order of Ecclesia für den Nintendo DS, liegt sogar noch weiter zurück: 2008! Und was waren wir begeistert! Bockschwer, wunderschön, innova-

Schon der erste Screen des Spiels ist wunderbar düster und atmosphärisch. Bis wir das Schloss überhaupt erreichen, müssen wir einige Levels überstehen.

Zum Vergleich der erste Bildschirm, den wir im NES-Originalspiel sehen. Das Schloss ist auch hier schon sehr gelungen, nur Simon ist etwas... einfarbig.

Glaf Dracura? In der West-Version des Spiels fehlen das Kreuz auf dem Stein und auch die „engrishe" Schrift. Keine Religion bei Nintendo! (Quelle: MobyGames)

Frankensteins Monster lauert uns am Ende eines wahrlich ätzenden Levels auf. Zum Glück ist der langsame Riese einigermaßen leicht zu besiegen.

tiv und mit einem traumhaften Soundtrack veredelt, beendete Order of Ecclesia die 2D-Laufbahn der Reihe immerhin mit einer Punktlandung.

Zurück zu den… Knoblauchwurzeln?

Es sind jedoch die Castlevania-Puristen, also Fans der alten Schule im Stil des Serienerstlings, die bereits am längsten ohne neues Futter ausharren müssen. Der letzte wirklich neue Titel dieses Spektrums, mal abgesehen von diversen Neuauflagen und Remakes, war Castlevania Legends für den Game Boy aus dem Jahr 1998. Fragt man die Fans heutzutage nach dem besten Teil der klassischen Reihe, erhält man meist zwei Antworten: Rondo of Blood oder Super Castlevania 4. Ersteres wurde bereits auf der PSP mit einer Remake-Collection bedacht, und damit auch erstmals in seiner Urform außerhalb Japans veröffentlicht. Letzteres dürfte jedoch für viele eingefleischte Fans hierzulande der Favorit sein. Grund genug für uns, die Peitschen zu zücken und uns den SNES-Klassiker Super Castlevania 4 noch einmal genauer anzusehen.

Ihr merkt schon, es hat etwas gedauert, um ins Thema einzusteigen. Zu zersplittert ist die Geschichte der Serie, zu unverständlich ihr aktuelles Schattendasein. Zu Super Castlevania 4 selbst gibt es nur noch eine Sache, die wir voranstellen müssen: Es ist streng genommen nämlich nicht der chronologische vierte Teil der Reihe, sondern eine Neuinterpretation des ersten Castlevania. Wir schlüpfen also abermals in die (sehr) knappe Lederrüstung von Simon aus dem Hause Belmont, einer Familie von alteingesessenen Vampirjägern, die Transsilvanien einmal alle hundert Jahre von Graf Dracula und seinen Heerscharen von Dämonen befreien müssen. In ikonischer Pose stehen wir wieder vor den Toren des Schlosses, und das Ziel ist einmal mehr der höchste Turm, in dem der Fürst der Finsternis auf seine Abreibung wartet.

Pilgerfahrt in die Hölle

Doch halt! Wo wir im ersten Castlevania schon nach wenigen Sekunden durch die Eintrittspforte spazieren und dem Grafen seine ersten Kerzenleuchter demolieren durften, spannt uns Teil vier noch etwas länger auf die Folter. Denn die Levelanzahl ist diesmal ordentlich aufgebohrt und die erste Hälfte des Spiels über sind wir nur damit beschäftigt, überhaupt erst in die Nähe des Schlosses zu gelangen. Dazu müssen wir unter anderem durch ein zerstörtes Dorf, über einen sumpfigen Friedhof, wir müssen einen Fluss durchschreiten, bei dem sich wie von Geisterhand die Strömung ändert, und eine brüchige Tropfsteinhöhle überleben. Was sofort ins Auge fällt: Super Castlevania 4 sieht gerade für einen frühen SNES-Titel verdammt gut aus! Wir durchqueren detaillierte, stimmungsvolle Umgebungen mit verschiedene Ebenen von Hintergründen, die in unterschiedlichen Geschwindigkeiten scrollen und damit ein Gefühl von räumlicher Tiefe erzeugen. In einem Abschnitt der vierten Stage lässt das SNES dann seine Mode-7-Grafikmuskeln spielen und zaubert einen

Momentaufnahme vor der Katastrophe: Der kleine Feuerball ist schon genug, um Simon direkt von den Socken zu hauen.

Doppelter Feind, doppelte Trefferfläche! Stellen wir uns geschickt an, können wir beide Köpfe des Drachen zugleich treffen.

täuschend echten, dreidimensionalen Tunnel in den Hintergrund. Gut, die Bildrate geht dabei gehörig in den Keller, aber der Überraschungseffekt war es wert! Der optische Abwechslungsreichtum ist auch sonst hoch, denn haben wir das Schloss dann einmal erreicht, hüpfen wir über gigantische schwingende Kronleuchter, durch düstere Folterkammern und natürlich einen mit Fallen gespickten Uhrenturm empor.

Eine Familie, so steif wie die Untoten, die sie jagen

Und wie hüpft es sich denn nun mit dem guten Simon Belmont? Nun, verglichen mit dem ersten Castlevania sind wir uns sicher, dass der Stock in seinem Hintern nicht mehr ganz so tief sitzt. Zwar stolziert Simon immer noch steif wie ein Brett durch sein Abenteuer, aber das hat bei den Belmonts einfach Tradition. Hinsichtlich der Steuerung hat sich dagegen einiges getan: Wir können in acht Richtungen peitschen, geduckt laufen, auf (aber nicht von) Treppen springen und unsere Bewegungsrichtung auch in der Luft ändern. Letzteres allein sorgt schon für ein dramatisch besseres Spielgefühl, als noch zuvor in den 8-bit-Ablegern. Auch die vormals so tückischen Treppen sind nun wesentlich leichter zu überqueren, und den wie gehabt wahnsinnig nervigen fliegenden Gegnern machen wir mit unserer vielseitigen Peitsche etwas schneller den Garaus. Zudem können wir durch Gedrückthalten der Angriffstaste unsere Kette hängen lassen und manuell bewegen, um etwa Geschosse abzuwehren.

Der gute alte Vampirkiller, wie unser Mordinstrument liebevoll genannt wird, eignet sich jedoch nicht nur zum Töten: An bestimmten Punkten in manchen Levels können wir uns mit der Peitsche einhaken und dann von Plattform zu Plattform schwingen. Das funktioniert überraschend gut und wird etwa in einer besonders originellen Sequenz dazu benutzt, einen gesamten Abschnitt um uns herum rotieren zu lassen, während wir am Haken baumeln. Mode 7 sei Dank! Zusätzlich sind wir noch mit einer der klassischen Subwaffen ausgestattet, etwa Wurfäxten, Wurfmessern, Weihwasserflaschen und Kreuzen (wobei die beiden Letztgenannten hierzulande natürlich zu Feuerbomben und Bumerangs verniedlicht wurden). Bedeuten dieses umfangreiche Waffenarsenal und die benutzerfreundlichere Steuerung nun etwa den Wegfall des berühmt-berüchtigten Schwierigkeitsgrades von Castlevania?

Nur ruhig Blut!

Ja, Super Castlevania 4 ist einfacher als der Serienerstling. Ungefähr so wie es leichter ist, über glühende Kohlen zu laufen, wenn man dabei Socken tragen darf. Denn die unzähligen Fallen, Plattformen sowie alte und neue Feinde sind weiterhin mit akribischer Präzision sehr oft genau dort platziert und bewegen sich genau an die Orte, wo wir sie absolut nicht gebrauchen können. Trifft uns auch nur die kleinste Fledermaus, segeln wir meterweit zurück und fallen meistens direkt in den nächsten Abgrund, denn fliegende Gegner und winzige Plattformen gehen auch bei Super Castlevania 4 Hand in Hand! Ansonsten bekommen wir

Wir können uns gut vorstellen, dass vielen Spielern bei diesem Effekt im Jahr 1991 die Kinnlade auf den Boden gefallen ist. Das arme SNES ist jedenfalls überfordert!

Dieser fliegende Schädel mit der Riesenzunge heißt in der westlichen Version des Spiels „Puweyxil“. Wer seinen Namen rückwarts liest, weiß auch, warum!

Ghost Love Score: Das spektrale Tänzerpaar mag ein recht nerviger Boss sein, es fängt die Horror-Romantik-Stimmung von Castlevania aber hervorragend ein.

Wie man sieht, sind Bosskämpfe stets auf einen einzigen Bildschirm begrenzt. Daher gilt: Je größer der Feind, desto klaustrophobischer wird das Gefecht.

es wieder mit einem bunten Potpourri aus allen möglichen Geistern, Untoten, Filmmonstern und belebten Objekten zu tun. Hier glänzt das Spiel mit sehr viel Abwechslungsreichtum: Während wir verschiedenen Variationen von Skeletten, Axtrittern und Geistern in beinahe jedem Level begegnen, sind viele Feinde thematisch an ihre Umgebungen angepasst. Im noblen Ballsaal wollen uns etwa Geistertänzer und lebendiges Edelmobiliar an den Kragen, auf dem Friedhof brechen Zombiehände aus ihren modrigen Gräbern und unterirdische Seen werden von Fischmenschen bevölkert. Bei den Bosskämpfen, die uns am Ende der meisten Levels (oder gerne auch mittendrin) erwarten, wirkt sich unser aufgebohrtes Angriffsarsenal jedoch deutlich spürbar auf den Schwierigkeitsgrad aus. Die Mini-Sensen von Gevatter Tod oder Medusas Schlangen können wir mit der Abwehrhaltung unserer Peitsche wesentlich leichter zerstören als zuvor, und einige Bosse gehen im Subwaffen-Inferno sang- und klanglos unter. Auch das soll aber nicht heißen, dass Super Castlevania 4 ein Spaziergang ist. Denn an die vielen Schlagrichtungen der Peitsche, die wir logischerweise mit unserer Bewegungsrichtung steuern, müssen wir uns gewöhnen. Checkpoints liegen weit auseinander, Heil-Items sind selten und Bossgegner müssen wir weiterhin auf engstem Raum bekämpfen, wo uns dank ihrer riesigen Hitboxen schnell der Platz zum Ausweichen ausgeht. Viele Herausforderungen im Spiel laufen nach dem Trial-and-Error-Prinzip, nur, dass wir für jeden neuen Versuch gerne ein paar Räume wieder und wieder durchqueren müssen. Frustresistenz ist also weiterhin eine Grundvoraussetzung, um bei der schaurig-schönen Geisterbahnfahrt nicht die Nerven zu verlieren! Abschließend ein paar Worte zum Soundtrack. Moment, jetzt erst? Ist die Musik nicht immer DAS Markenzeichen von Castlevania, und ist sie nicht immer so ohrwurmverdächtig, dass sich die vielen Frustmomente nur halb so schlimm anfühlen? Nicht in Super Castlevania 4, denn statt beschwingter, eingängiger Melodien setzt das Spiel vor allem anfangs auf eine mystische, bedrohliche Klangkulisse. Alte und neue Hits wie Bloody Tears, Simon's Theme und natürlich den Vampire Killer gibt's erst spät zu hören, dafür sind sie jedoch genau richtig platziert: In der letzten Phase des Kampfes gegen den Grafen setzt die Titelmelodie von Simon ein und liefert den nötigen Motivationsschub, um Dracula mal wieder die Lichter auszupusten! ■ **Stefan Wilhelm**

In diesem Levelabschnitt müssen wir warten, bis sich der Raum um uns herum in eine günstige Position dreht. Ziemlich cool!

MEINUNG
Stefan Wilhelm

„Ich konnte einfach nicht anders, als mich wieder in die Vampiraction zu verbeißen!"

Auch wenn ich zu meiner Schande gestehen muss, dass ich mir aktuell noch an der vorletzten Stage die Zähne ausbeiße, und meine Switch gerne schon mehrmals in den tiefsten Kerker gepfeffert hätte, habe ich sehr viel Spaß mit Super Castlevania 4. Das liegt am zeitlos motivierenden Spielprinzip, die Stages, Gegnerplatzierungen und Angriffsmuster zu lernen und dann alles kombiniert in einem perfekten Lauf abzuliefern. Das liegt auch am tollen Gegnerdesign, an den abwechslungsreichen Arealen und an der schaurig-schönen Atmosphäre, die das Spiel damals wie heute vermittelt. Nur der Soundtrack hat mich über weite Teile des Abenteuers nicht überzeugen können. Klar, die Tonqualität ist spitze, und atmosphärisch sind die Lieder allemal. Aber mir haben abseits einiger Klassiker einfach die Ohrwürmer gefehlt, an die ich mich auch nach dem Spielen noch erinnern könnte!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

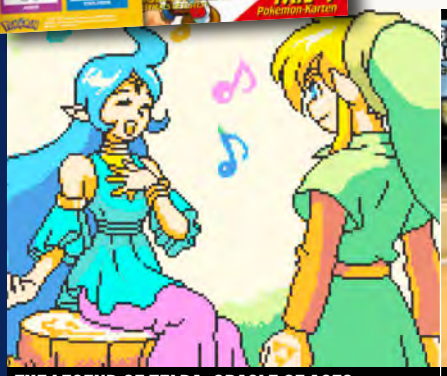
N-ZONE 2016

N-ZONE 2011

N-ZONE 2001

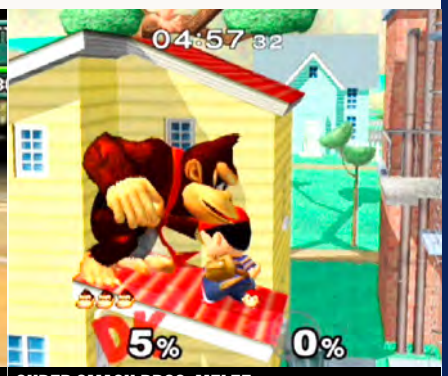
AUSGABE 08/2001

Der Game Boy Advance ist, ähh, WAR endlich da! Am 22. Juni 2001 durfte man auch sich auch hierzulande am neuen Formfaktor und dem größeren Breitbild-Display des GBC-Nachfolgers erfreuen. Der neue Begleiter für unterwegs war zum Start für etwa 250 DM zu haben, und konnte hierzulande schon zwei Wochen nach Release 100.000 verkaufte Einheiten verbuchen. In der „Akte GBA" hatte sich die Redaktion schon in der vorherigen Ausgabe durch das mächtige Launch-Lineup des Handhelds gespielt, die GBA-Testrubrik bestand diesmal also eher aus kleineren Titeln und Importtests. Unter anderem mit von der Partie: Army Men Advance (68), der Multiplayer-Knaller Bomberman Tournament (84) und das grandiose Tactics Ogre: The Knight of Lodis (89). Auch ein Importtest und auch ein Hit: der von Capcom mitentwickelte Zelda-Doppelschlag aus Oracle of Seasons und Oracle of Ages für den Game Boy Color. Tester Jean-Reiner Jung vergab ganze 94 Punkte für das Gesamtpaket. Ein hervorragender Abschluss also für die Color-Ära! Ähnlich verhielt es sich mit Pokemon Stadium 2, einem der letzten großen Titel für das N64. Nicht nur im Spiel waren sämtliche damaligen Pokémon enthalten, auch auf dem Poster, das dieser Ausgabe beilag, waren alle 251 Taschenmonster in Sprite-Form verewigt. Rosige Aussichten auf die Gamecube-Zukunft versprachen schließlich Super Smash Bros. Melee und Donkey Kong Racing. Ersteres wurde schon in der Vorschau zurecht als Mega-Hit gehandelt, und wir sollten Recht behalten: Bis heute gilt Melee unter vielen Turnierspielern als bester Teil der Reihe!



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

POKÉMON STADIUM 2



SUPER SMASH BROS. MELEE

AUSGABE 08/2011

Womit übertönt man das Grillenzirpen im Sommerloch? Mit Zukunftsmusik! Davon hatte die Redaktion vor zehn Jahren jede Menge auf Lager. Schließlich präsentierte Nintendo auf der E3 2011 die Wii U, Nachfolger ihrer erfolgreichsten Heimkonsole, und ließ Redakteur Sebastian auf der Messe probespielen. Und der war vom XXL-Controller und seinen vielen technischen Spielereien durchaus überzeugt! Wirklich große Spiele hatte Nintendo noch nicht in petto. Lediglich New Super Mario Bros. Mii wurde angekündigt, erschien aber letztlich nur als Zusatzmodus in New Super Mario Bros. U. The Legend of Zelda wurde in einer eindrucksvollen Tech-Demo auf Wii U gezeigt, ein vollwertiges Spiel wurde aber auch daraus nicht. Trotzdem: Alle fünf Hype-Punkte! Ein Top-Feature wird in unserer Wii-U-Berichterstattung jedoch besonders oft genannt: Will der Partner gerade unbedingt Fußball schauen, lassen sich Games auch auf dem Controller-Bildschirm weiterzocken. Befindet sich in den Wohnungen von Gaming-Redakteuren tatsächlich immer nur ein Fernseher, oder wurde das Beispiel zu Marketingzwecken von Nintendo selbst erdacht? Abseits dieses Rätsels war die Ausgabe von Vorschauen auf 3DS-Titel geprägt, die den neuen Handheld nach den mageren Launch-Titeln bitter nötig hatte. Super Mario 3D Land, Resident Evil Revelations, Mario Kart – wurde aber auch Zeit! Außerdem freute sich die Redaktion auf Zelda: Skyward Sword und zeigte in einem Special die Facetten der Zensur in Nintendo-Spielen. Mit dabei: Goblins in Secret of Mana, die ursprünglich mal die Lindenstraße sehen wollten.

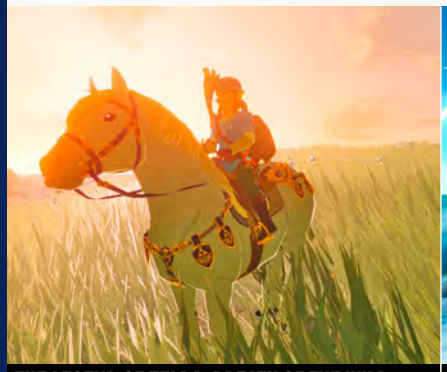
THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

SUPER MARIO 3D LAND

SECRET OF MANA

AUSGABE 08/2016

Wir sind in einer Zeit, in der die Switch noch NX hieß, der Pokémon-Go-Wahnsinn uns erst noch bevorstand und Nintendo seine gesamte E3-Präsenz um ein einziges Spiel herum aufbaute. Kurz: Es ist Juni 2016. Dieses eine, besagte Spiel ist natürlich The Legend of Zelda: Breath of the Wild, und das war uns in dieser Ausgabe stolze zehn Seiten wert! Aber es gab auch viel zu erzählen, obwohl Redakteur Lukas nur eine Demo spielen konnte. Die zeigte jedoch schon, dass das Spielprinzip der Reihe ordentlich umgekrempelt worden war, und verleitete uns dazu, das Game dem Genre „Rollenspiel" zuzuordnen! Sakrileg! Aber bei der riesigen Spielwelt, dem Jagen, Holzfällen und Kochen sowie Crafting- und Inventar-Systemen war die RPG-Bezeichnung gerechtfertigt. Während Lukas schwer begeistert war, zeigten sich andere Redakteure damals noch skeptisch: Wie lange würde das Gameplay unterhalten? Würde die Spielereihe ihre Identität verlieren und sich zu sehr an Trends orientieren? In der Nachbetrachtung können wir der damaligen Redaktion sagen: Es wird alles gut! Da auch 2016 kaum vom Sommerloch verschont blieb, fand sich im Testbereich neben Monster Hunter Generations (82) und Lego Star Wars: The Force Awakens (80) auch die legendäre Crowdfunding-Gurke Mighty No. 9 (58). In einem Retro-Special schließlich beleuchteten wir gescheiterte Jump&Run-Ikonen der 90er. Von all den tierischen Vertretern wie Gex oder James Pond schießt zweifelsfrei Bubsy The Bobcat den Vogel ab. Schließlich kommt kaum eine Liste der schlechtesten Games aller Zeiten ohne Bubsy 3D aus!



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

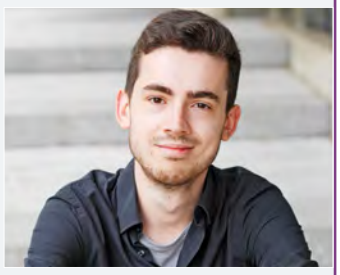
MONSTER HUNTER GENERATIONS

MIGHTY NO. 9

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

SERVUS, LIEBE LESER!



Der Neue stellt sich vor: Johannes versorgt euch jetzt auf Social Media, und ich trete in seine riesigen Fußstapfen bei der N-ZONE!

Und ja, diese Fußstapfen sind groß. Fünf Jahre N-ZONE-Community, interaktive Formate und ein offenes Ohr für eure Geschichten, Wünsche und Kritik. Nicht zu vergessen ein ganzer Arm voller Nintendo-Tattoos! Mit Letzterem kann ich zwar nicht punkten, aber keine Angst, liebe Nintendo-Freunde, ich werde mein Bestes geben, um euch weiterhin genau das zu bieten, was ihr an der N-ZONE schätzt – und ich habe ja quasi vom Besten gelernt! Aber wer bin ich eigentlich? Die aufmerksamen Leser kennen mich vielleicht schon als den Praktikanten, dem die große Ehre zuteil wurde, als ersten großen Test Super Mario 3D World + Bowser's Fury machen zu dürfen. Ich schwöre, ich hab niemanden bestochen! Lukas zumindest nicht mit Geld! Ansonsten bin ich gerade 25 Jahre alt, komme aus dem tiefsten Niederbayern und sehe anscheinend völlig anders aus, als ich klinge …

Schreibt mir!
Um euch den Übergang so entspannt wie möglich zu gestalten, bleibt hier erstmal alles, wie gehabt, nur eben mit meiner Visage drauf. Das ist auch für mich noch ungewohnt, glaubt mir! Aber wenn ich mir eure Post so durchlese, bin ich bester Dinge, dass wir auch weiterhin sehr viel Spaß miteinander haben werden. Da gibt es nur noch ein Problem: Die meisten dieser Briefe sind oder waren natürlich noch an Johannes adressiert, und mein eigenes Postfach ist noch recht ungefüllt. Daher meine Bitte an euch: Haut in die Tasten! Schickt mir Bilder von euren Zockerbuden, euren Kunstwerken und euren besten Spiele-Momenten, erzählt mir Geschichten und lasst mich wissen, was euch an der N-ZONE gefällt, was nicht, und was ihr euch wünscht. Ich freu mich drauf, von euch zu hören! Der neue Postkasten: **stefan.wilhelm@computec.de**

Euer Stefan

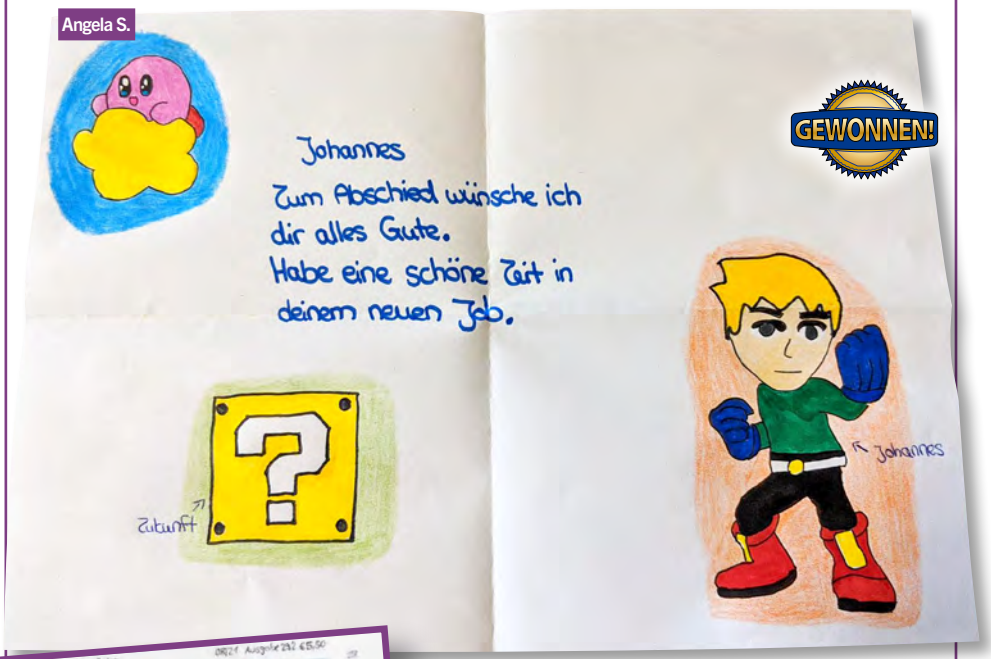
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

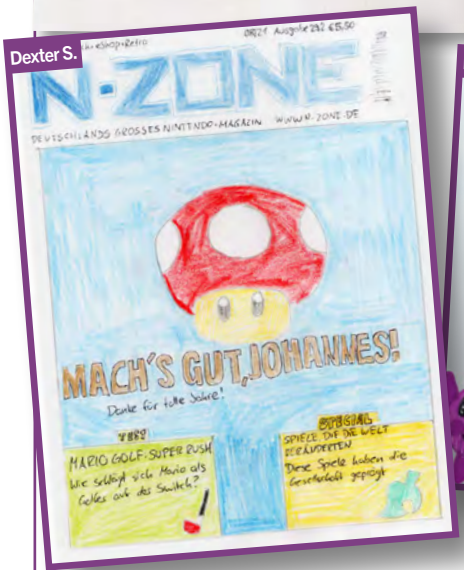
Herzlichen Glückwunsch, liebe Angela! Johannes hat sich sehr über alle Werke gefreut! Gerade scheint die Sonne so freundlich auf meinen Schreibtisch, da sehne ich mir einen Strandurlaub herbei – deshalb würde ich nun gerne sehen, wie eure Lieblings-Nintendo-Figuren in der Sonne entspannen oder baden gehen! Zu gewinnen gibt es eine Mütze im Mario-Design für die leider bald wieder kommenden kalten Tage. Einsendeschluss ist der 01. August 2021. Fotos schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

Angela S.



Dexter S.



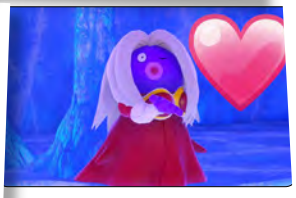
Hannes & Luise B.

EURE BESTEN SCHNAPP-SCHÜSSE

Wir wollen eure besten, tollsten, schönsten, besonderen Schnappschüsse aus New Pokémon Snap sehen – und mit der restlichen Leserschaft teilen!

Aller guten Dinge sind drei: In der vorletzten Ausgabe haben wir unsere neue Community-Rubrik zu euren besten Schnappschüssen von New Pokémon Snap eingeführt. Mit dieser Ausgabe beenden wir die Fotosafari nun wieder und bedanken uns noch einmal ganz herzlich bei allen Teilnehmern für die Bilder! Mit einem extrem lässigen Raichu mit Sonnenbrille und Kaltgetränk, das uns der liebe **Dexter Schloßnagel** zugeschickt hat, entlassen wir euch in den verdienten Sommerurlaub! Daneben hat Hobbyfotografin Katha noch einmal in ihrem Album gekramt und ihre besten Schnappschüsse herausgesucht.

Wir haben zwar schon einige coole Ideen auf Lager, was sich in Zukunft auf dieser Seite befinden könnte, aber ihr sollt natürlich auch zu Wort kommen, liebe Nintendo-Fans! Ihr macht mit euren tollen Ideen die Community-Rubrik erst zu dem, was sie ist. Ihr habt eine Idee für eine neue Rubrik, wünscht euch eine frühere Rubrik zurück oder hättet einen anderen Teil der Community-Seiten gerne größer und umfangreicher? Schickt uns eure Vorschläge mit dem Betreff „Community“ an **stefan.wilhelm@computec.de!**



Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

STEFAN: Hallo, liebe Leserinnen und Leser, liebe Nostalgikerinnen und Nostalgiker, liebe Freunde des Entstaubens alter Spiele-Module und Konsolen! Diesmal bin es also ich, der mit euch zusammen eine Reise in die Vergangenheit unternimmt. Ich habe von Johannes quasi als Einstiegsgeschenk eine ganze Schatztruhe voll von euren Erinnerungen überreicht bekommen und einige davon schon mit großem Interesse gelesen. Ich bin mit meinen 25 Jahren natürlich noch nicht ganz so lange dabei wie viele von euch, das macht es aber umso interessanter für mich, zu erfahren, wie das alles früher so war! Meine ersten Berührungspunkte mit Nintendo hatte ich als Kind mit der Pokémon-Anime-Serie, das dürften meines Wissens nach die ersten drei Staffeln gewesen sein. Nintendo-Games gespielt habe ich dann auf dem SNES und dem Gamecube eines guten Schulfreundes, bis ich kurz darauf mit dem türkisen GBA SP meine erste eigene Konsole von Big N besaß. Der GBA, und einige Zeit später der DS Lite, wurden vorrangig mit den vielen genialen Castlevanias gefüttert, die zu dem Zeitpunkt noch regelmäßig erschienen. Mit neuen Teilen meiner damaligen Lieblingsreihe kann ich heute aufgrund der Neuausrichtung von Konami wohl nicht mehr rechnen, daher gleich meine erste Frage an euch: Welcher Spieleentwickler hat euch vorrangig durch eure ersten Jahre als Zocker begleitet? Welche eingestampften oder umstrukturierten Studios vermisst ihr jetzt ganz besonders? Schreibt es mir!

Und nun lasst uns ein paar (schriftliche) Dachböden durchstöbern. Viel Spaß beim Lesen!

Hallihallo N-ZONE-Team!
Ich bin's mal wieder und erneut vollkommen meinen Erinnerungen bezüglich bestimmter Titel aus meiner Spielesammlung verfallen, die untrennbar miteinander verknüpft sind, jedoch nicht unbedingt mit dem individuellem Spiel an sich zu tun haben. Hoffentlich findest du an den weiteren meiner Geschichten Gefallen, denn sie kommen wie immer aus tiefstem Spielerherzen. Sehe ich beispielsweise mein Modul von Wario Land, welches ich vor vielen Jahren einmal auf dem Flohmarkt erstanden habe, so muss ich an meine ursprünglichen Stunden mit meinem ehemaligen Nachbarn Dennis denken. Er besaß das Spiel schon etliche Jahre zuvor und so gerne wir die ersten Schritte immer und immer wieder erneut wagten – wir scheiterten am Leveltor, über ein ganzes Jahr lang! Warum auch immer: Wir hatten nie versucht gehabt, vor dem Torausgang Select zu drücken, damit Wario eine Zehnermünze aus dem Geldbeutel holt – der benötigte Schlüssel. Schwache Leistung von uns, ikonische Erinnerung! Apropos Geld: So einfach wie Wario hatten wir es alle nicht in unserer Kindheit. Das wurde mir zu Zeiten von Pokémon Stadium fast zum Verhängnis. Ich musste diesen Titel pünktlich bekommen, sonst würde ich sterben! So fühlte es sich zumindest zur damaligen Zeit an. Problem: Das N64-Modul war mit 150 Deutschen Mark wesentlich teurer als andere Spiele, Transfer Pak sei Dank. Die Rettung kam mir dann in einer ungewöhnlichen Form, nämlich lieh mir der Vater meines Kumpels Stefan das Geld. Und das, wo ich mir generell gar nicht gerne Dinge ausleihe. Mit strengem Blick gab er mir das Geld. Mir war klar, dass ich die Schuld so schnell wie möglich begleichen musste. Nach etwa zwei Wochen war es auch soweit und erst dann fühlte es sich so an, als würde mir das Spiel wirklich auch selbst gehören. Pokémon Kristall bringt mich dagegen stets zu dem Abend zurück, an welchem das junge Kaninchen von meinem Kumpel Johannes vor unseren Augen starb. Er wurde nur 101 Tage alt und warum er letztendlich starb, ist uns bis heute unklar. Die Trauer von Johannes, verständlicherweise, war immens. Als versuchter Trost durfte er sich das am Folgetag veröffentlichte Pokémon Kristall doch noch holen, was ihm ursprünglich nicht erlaubt war. Also fuhren er, Beni und ich zusammen in die Stadt, holten uns alle jeweils unsere eigene Edition mit dem legendären Suicune drauf und warteten im McDonald's, bis der Bus nach Hause fuhr. Die Zeit nutzten wir nicht nur damit, die Spieleanleitung zu filzen, sondern auch für letzte Trauerminuten für das Kaninchen Limpando. An das The-Legend-of-Zelda-Doppel Oracle of Ages sowie Oracle of Seasons denke ich zurück und wundere mich im Nachhinein, warum ich hier alles total anders anging als von mir gewohnt: Da ich früher nicht sooo der große 2D-Zelda-Fan war (Schande über mich!) hatte ich die beiden wirklich tollen Spiele nicht zum Release geholt, sondern erst im Jahr 2002 nach The Wind Waker. Auch spielte ich sie nicht gleich nach dem Kauf, sondern überließ eine

der Editionen meinem damals erst 7-jährigen Bruder, die andere seinem besten Freund Alex. Ich bekam also von den Spielen kaum etwas mit, nur die Begeisterung der beiden. Als sie es durchgespielt hatten, fing ich nicht etwa endlich meinen Durchgang an, sondern verschickte beide Module per Brief an einen damaligen Brieffreund für einige weitere Monate. Die Tatsache, dass ich generell gar keine Spiele aus meiner Sammlung verleihe oder gerade The-Legend-of-Zelda-Spiele sofort zum Start spielen muss, sprechen für die Kuriosität im Umgang mit den beiden Oracle-Ablegern. Was mich damals geritten hat, weiß der Kuckuck!

Über Doshin the Giant habe ich zu früherer Zeit schon einmal etwas in dieser Rubrik erzählen können. Jetzt kommt hingegen die immer gerne verdrängte Erinnerung, welche äußerst negativ an dem Spiel haftet! Im Sommer 2003, als ich das Spiel einmal wieder in den Gamecube einlegen und meinen alten Spielstand ansehen wollte, geschah ein für mich unbeschreibliches Unglück, aufgrunddessen ich seit diesem Tag das Spiel nie wieder in den Würfel eingelegt habe (und wohl auch nicht mehr werde): Aufgrund eines Ladefehlers während der verhältnismäßig langen Ladezeiten des Sonnengott-Spiels blieb die Konsole hängen. Und ein jeder Spieler weiß, dass Memory Cards es gar nicht gerne haben, wenn man bei Lade- oder Speichervorgängen unterbricht. So war es, dass meine gesamte Memory Card mit all den durchgespielten Spielen wie Luigi's Mansion, Super Smash Bros. Melee, Pikmin, Super Mario Sunshine, Sonic Adventure 2 Battle, Skies of Arcadia Legends, Timesplitters 2, Eternal Darkness, Starfox Adventures und so manch anderem Spiel formatiert wurde! Zum Glück hatte ich wenige Tage zuvor auf einer wesentlich kleineren Memory Card möglichst viele dieser durchgespielten Spiele kopiert gehabt. Aber eben nicht alle. Seitdem sehe ich in dem brav grinsenden Doshin eher einen Todesgott als alles andere!

Zu guter Letzt fällt mir ein weiterer Grund zum Heulen ein, jedoch handelt es sich nicht um meine eigenen Tränen, sondern um die meines Bruders Daniel. Er wollte damals nämlich unbedingt, dass ich mir für den Gamecube Splinter Cell kaufte. Als ich in die Stadt fuhr und zum Release das Spiel allerdings nicht fand, kam ich mit einem vollkommen anderen Spiel nach Hause: Wave Race: Blue Storm. Daniel war so enttäuscht darüber, dass er so viele Tränen vergoss, wie die Jetski-Strecken Wasser hatten. Ich musste ihm versprechen, dass ich mit Erhalt des nächsten Taschengeldes wirklich Splinter Cell holen muss. Übrigens, so „richtig geil" ist Wave Race: Blue Storm tatsächlich nicht, denn am selben Tag hatte ich das Spiel zu 100 % durchgespielt und trotz der nassen Thematik eine mehrtägige Durststrecke bis zum nächsten Abenteuer vor mir.

Es ist einfach schön, zahlreiche kleine, aber feine Erinnerungen als „Bonus" in seinem Spieleregal vorzufinden. Für manche mag es vielleicht unverständlich sein, mir persönlich sind diese Erinnerungen jedoch enorm viel wert und in manchem Fall stellen sie den wahren Wert des Spiels für mich dar.

Andi Hammerl

Hallo N-ZONE-Team!
Smartphone, Internet, Online Gaming: Alles Dinge, die natürlich auch für mich das Leben durchaus einfacher und bequemer gestalten. Die Kids heutzutage kennen es eben nur noch so. Ist letztendlich nicht schlimm, unsere Kindheit war ja ebenfalls anders als die unserer Eltern. Und dennoch erinnere ich mich gerne zurück. Beispielsweise an den Tag, als ich mir meinen Gameboy Advance gekauft habe. Ich habe ewig lange mein Taschengeld gespart gehabt mit meinem Bruder, damit wir beide uns einen Gameboy Advance kaufen konnten. Den Classic hatten wir beide und den Color quasi übersprungen. Nach etlichen qualvollen Monaten hatten wir das Geld zusammen und der Tag rückte immer näher. Wir packten also unser gesammeltes Geld, welches nicht nur aus Scheinen, sondern auch aus etlichen Münzen bestand, in eine Tüte und fuhren los. Alle Geschäfte waren ausverkauft. Nur der Alpha Tecc hatte tatsächlich noch welche auf Lager. Also ging es spät abends noch los: Familienausflug zum neuen Gameboy quasi. Dort angekommen, stellten wir fest, dass es nur noch einen in lila und einen in rosa gab. Doch das war uns total egal. Ich nahm Lila und mein Bruder Rosa, die Farbe war totale Nebensache für uns. Immerhin wollten wir einfach nur zocken. Unsere Eltern spendierten uns beiden tatsächlich jeweils noch ein Spiel. Mario Kart Super Circuit und, da wir im Dunkeln auch spielen wollten und der Advance keine Beleuchtung hatte, noch ein Travel Kit mit Lampe und allem dazu. Absolut spitze! Ich erinnere mich noch ganz genau daran, als wäre es erst vor zwei, drei Wochen gewesen. Kaum am Auto angelangt, rissen wir schon alles auf, steckten das Spiel ein, die Lampe an den Gameboy und zockten was das Zeug hält. Es sind solche Erinnerungen, die mich einfach immer wieder daran erinnern, wieso ich Nintendo so mag. Ich verbinde damit einfach mega viele Momente meiner Kindheit.
Liebe Grüße! **David Lahm**

Hallo N-ZONE-Team!
Ich möchte mit euch heute meine nostalgischen Gefühle und Erinnerungen mit meinem Nintendo Entertainment System teilen. Ich bin erst 14, trotzdem verbinde ich Emotionen und Erinnerungen mit dieser Konsole, als wäre ich mit ihr aufgewachsen (wie mein Vater), aber dazu später mehr. Als ich eines Heiligabends einen Nintendo 3DS XL unter dem Weihnachtsbaum entdeckte, war meine bis heute und hoffentlich noch viel länger andauernde Liebe zu Nintendo geboren. Der Konsole lag Super Mario 3D Land bei, ein Spiel, für immer einen besonderen Platz in meinem Herzen haben wird. In einem Level dieses Spiels wurden Elemente und Sprites aus Super Mario Bros für das NES gezeigt. Ich rannte zu meinem Vater und sagte „Das sieht ja total schlecht aus. Ist das aus einem alten Spiel?" Mein Vater erkannte die Elemente, da er in seiner Kindheit ein NES besaß. Wir fuhren rasch zu seiner Mutter, um nach dem Schatz zu suchen. Nach langem Durchforsten alter Kisten im Dachboden ragte auf einmal ein Controller aus einer Kiste. Die Konsole wurde sofort mit nach Hause genommen, wo sie an den Fernseher angeschlossen wurde. Da ploppte plötzlich der Startbildschirm von Super Mario Bros. auf! Von diesem Moment an realisierte ich die Bedeutung dieses Meilensteins. Dieser Augenblick war die Geburtsstunde meines neuen Hobbys: RetroGames! Die Virtual-Console-Titel des 3DS und der Onlineservice der Nintendo Switch ließen mich Unmengen dieser Spiele nachholen. Möge diese Liebe niemals enden!

Raphael Schwegler

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an stefan.wilhelm@computec.de – ich liebe Retro wie auch Hannes nämlich über alles!
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 8)

NINTENDO-SWITCH-ANSTECKER

DC SUPER HERO GIRLS: TEEN POWER

Dieses Mal stecken zwei Preise in einem Gewinnspiel – etwas zum Spielen und etwas zum Anstecken! Das Game DC Super Hero Girls: Teen Power ist vor nicht allzu langer Zeit erschienen und ab sechs Jahren freigegeben. Der zweite Teil des Schatzes ist ein Nintendo-Switch-Pin, den es unter anderem anlässlich des Switch-Launch-Events vor einigen Jahren für anwesende Journalisten gab.

Um teilzunehmen, schickt eine Mail mit dem Betreff „Redaktionsschatz“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Sonntag, der 01. August 2021.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

GLÜCKWUNSCH!

SUPER MARIO BLOW UP! SHAKY TOWER

Der Blow Up! Shaky Tower mit Figuren aus der Welt von Super Mario hat eine neue Besitzerin gefunden. Liebe Barbara Ludwig aus Sulzbach, wir wünschen viel Spaß mit dem Set aus der Redaktionsschatzverlosung und danken an dieser Stelle wie üblich den zahlreichen Teilnehmern des Gewinnspiels! Und für das nächste mal drücken wir kräftig die Daumen.

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Mensch, liebe Leser, so viele Mails in so kurzer Zeit habe ich noch nie bekommen! Ganze 277 richtige Lösungen habt ihr mir zukommen lassen. Gewinnen kann natürlich nur eine oder einer von euch, und das ist diesmal die liebe **Saskia Janke aus Potsdam** mit der richtigen Lösung: **Pokémon Colosseum** für den Nintendo Gamecube! Wir gratulieren dir ganz herzlich und wünschen dir viel Spaß mit deinem wohlverdienten Überraschungspaket! War unser Rätsel in den letzten beiden Ausgaben zu leicht oder seid ihr einfach zu gut? Wir vermuten: eine gesunde Mischung aus beidem! Wegen der riesigen Anzahl an richtigen Lösungen können wir leider auch diesmal nur eine zufällige Auswahl an Teilnehmern abdrucken. Bei allen anderen bedanken wir uns vielmals für die Teilnahme und hoffen, dass ihr auch in diesem Monat wieder am Start seid!

Alice Kellermeier, Thomas Baumann, Pia Gangluff, Ramona Peters, Axel Vollmer, Viktor Preger, Sandra Weichelt, Hannes Schmid, Frank Tannhäuser, Marlies Below, Christof Röger, Dorothea Behrendt, Maximilian Lühmann, Kurt Frank Wenzel, Christian Wolff, Konrad Boetel, Mario Ahlfeld, Oliver Wahlfeld, Bea Schneider, Gabriel Guermann, Philipp Denk, Janina Fehse, Nils Bülter, Friedhelm Hofmann, Marlon Böthling, Werner Linzmeier, Uta Sasse, Marius Ruster, Cornelia Boland, Doris Hofmann, Elvis Allert, Jens Hofmann, Lars Heidenfelder, Christoph Gratzer, Joshua Heider, Patrick Ebnöther, Michaela Montefusco, Stefan Stelzer, Angela Schloßnagel, Simone Glor, Benno Barantanda und Andi Hammerl.

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. August 2021** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 07/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

In der N-ZONE 07/21 hatte zwar noch Johannes die Zügel in der Hand und Stefan keinen einzigen Text geschrieben (von der Teamseite mal abgesehen), das heißt aber nicht, dass er ungeschoren davon kommt. Als neuer Bockmist-Hirte steht er natürlich dafür gerade, wenn die Böcke und Schafe aus der Redaktion es wieder mal verbocken oder sich verblöken! Na gut, wir hören schon auf …

• Los geht's mit einem Tippfehler, auf den uns der liebe Yildiz Berkan hingewiesen hat: In ihrem Test zur Switch-Version von Subnautica schrieb Paula von den Gefahren der Tiefsee: „Die fackeln nicht lange und dann gehen eurem Spielcharakter die Lichter aus aus." Da sollte natürlich nur ein „aus" stehen. Danke für den Hinweis, Yildiz!

• Ein Zeitalter zur Jahreszeit verkürzt hat Katha in ihrem Zelda-Special: Ein Bild von The Legend of Zelda: Oracle of Ages wird dem Partner-Spiel Oracle of Seasons zugeschrieben. Danke für die Korrektur, Felix!

• Den größten Batzen Tippfehler hat dieses Mal der liebe Stephan Rohbäck gefunden, und auf Seite 10 in unserem Switch-Pro-Spekulatius findet sich schon der erste: „… dass man Sachen sich doch ganz anders entwickeln, als man denkt." Jetzt haben wir nicht nur keine Switch Pro, sondern auch ein „man" zu viel. Mensch, Lukas!

• Auf S. 16 sollten natürlich nur Pokémon-Trainer ohne „n" am „n"-de die Bälle werfen. Und später sollte nur von der 8. Generation die Rede sein, ohne „en" an der „en"-dung.

• Stephans persönlicher Kandidat für die Bockmütze findet sich auf S. 27. Dort haben wir Super Mario 3D World fälschlicherweise der Wii und nicht ihrer Nachfolgerin zugeordnet.

• In der Monster-Hunter-Generations-Vorschau sollte es „eines wertvollen Rathalos-Eis" heißen.

• Dann haben wir noch auf S. 43 aus der Legend of Mana gleich mehrere „Legends" gemacht, auf S. 61 „ist" Subnautica natürlich nur mit einem „t" das, was es sein möchte und Miitopia ist auf S. 74 ein charmantes, kein „charmanter" Vergnügen.

• Auf S. 85 muss es selbstverständlich „Pixeljunk Monsters" heißen, wobei Pixelkunk auch interessant klingt!

Vielen Dank an Stephan und seine Adleraugen für die Korrekturen!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unsere liebe Leserin Madeleine ist ein riesiger Zelda-Fan, was man in Zukunft nicht nur auf ihrer Haut und an ihrem Outfit, sondern vor allem an ihrem Wagen erkennen wird! Gemeinsam mit einem Folierer von Nintentwocars entstand dieser Blickfang. Wir finden: sehr gelungen und die Mühe absolut wert!

TRAUM-AUTO, TRAUM-TATTOO!

Hallo liebes Team der N-Zone :)
Das Thema "Die magische Zelda-Formel" hat mich dazu bewegt euch zu schreiben, um euch meine Leidenschaft für The Legend of Zelda zu zeigen. In allen Punkten bin ich ganz eurer Meinung. Das Zusammenspiel aus Gameplay, Musik und die Liebe zum Detail macht die Spiele einfach einzigartig. Erste Berührungspunkte hatte ich im Alter von 5 Jahren, als ich das erste Mal eine Spieldatei von A Link to the Past geöffnet habe. Die Melodie war sofort in meinem Kopf und diese kleine Figur hat es mir sehr angetan. Mein Highlight war, dass ich zu meinem sechsten Geburtstag für das N64 Ocarina of Time geschenkt bekommen habe. Da fing alles so richtig an. Von da an habe ich jedes Spiel gespielt oder im späteren Alter nachgeholt. Da mich diese Spielreihe so geprägt hat, schon in jungen Jahren, war es schon immer mein Traum, sie mir tätowieren zu lassen. Den Traum habe ich verwirklicht, und noch einen weiteren: ein Auto im Zelda-Design. Zum Glück hatte ich einen Folierer gefunden, der genauso verrückt ist wie ich und schwupps hat er in sehr vielen Arbeitsstunden (216) einen einmaligen Look auf mein Auto gezaubert. Dadurch, dass alles einzeln aufgeklebt wurde, entsteht ein 3D-Effekt, und die Optik ist somit noch einmaliger als ein Digitaldruck. Das wollte ich euch einfach mal mitteilen und habe euch auch ein paar Bilder mitgeschickt. Wenn ihr noch etwas wissen wollt, stehe ich euch gerne zur Verfügung. Vielleicht sehe ich mich ja in der nächsten N-Zone Ausgabe :) Ich freue mich von euch zu hören.

Liebe Grüße Madeleine Kilisch

N-ZONE: Wow, Madeleine, das Auto ist wirklich einsame Spitze! Vielen herzlichen Dank für die tollen Fotos. Würden wir deinen Wagen durch die Fürther Innenstadt kurven sehen, würden uns kollektiv die Augen aus dem Kopf fallen! Großen Respekt an dich und den Folierer, die 216 Stunden haben sich mehr als gelohnt. Wir sind vor allem beeindruckt,

wie modern und cool das Design aussieht und wie schön sich die knalligen Farben und der Hintergrund ergänzen. Auch an deinem Tattoo sieht man, wie viel dir The Legend of Zelda bedeutet, und da können wir dir nur zustimmen: Keep climbing the mountain, liebe Madeleine! Wir freuen uns schon darauf, zu sehen, wo und wie du dich in Zukunft kreativ verewigst!

NEUES CROSSOVER

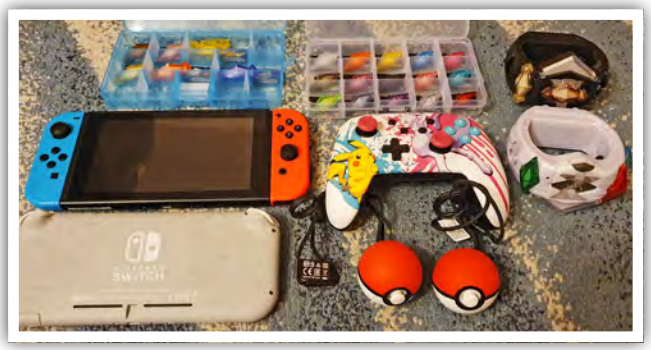
Hallo allerseits!
Ich verliere diesmal nicht viele Worte – und möchte nur sagen, dass ich mich nochmals für das Abdrucken meiner beiden Inklingbilder in der N-Zone vor geraumer Zeit bedanke. Mittlerweile ist noch eines entstanden. Es handelt sich hierbei um Ringo Andou aus Puyo Puyo als Inkling (also um einen …Ringling?). Mal sehen, vielleicht schafft sie es ja ebenfalls auf die Leserbriefseiten. :D

Bleibt gesund! Lio

N-ZONE: Hey Lio, den Wunsch erfüllen wir dir natürlich gern und bedanken uns ganz herzlich für dein tolles Bild! Wir hoffen, dass du dich auch weiterhin an Inkling-Crossovern versuchst, dafür hast du wirklich ein Händchen! Wer weiß, vielleicht greift Nintendo deine Idee auf und beschert uns in Splatoon 3 ein paar ausgefallene Kostüme? :]

NEUE MARKEN, NEUE HELDEN

Hi liebes N-Zone-Team,
in der Ausgabe 06/21 gab es eine Diskussion darüber, dass Shuntaro Furukawa neue Marken für Nintendo herausbringen will. Nachdem ich den Text gelesen und selber darüber nachgedacht habe, so möchte ich nun meine Meinung erörtern. Grundsätzlich finde ich es gut, wenn man neue Reihen kreiert und damit die Riege der Helden von Seiten Nintendos erweitert. Aber bevor es soweit ist, sollte man nicht die bestehenden Marken vergessen: Zelda und Mario sind momentan die Platzhirsche von Big N und das kann auch so bleiben. Sie sind mit allerlei Spielen und Spin-Offs vertreten und werden so schnell nicht verschwinden. Um deren Zukunft mache ich mir da überhaupt keine Sorgen und lehne mich entspannt zurück in der Erwartung neuer Games. Aber da gibt es auch andere Charaktere, die viel mehr Aufmerksamkeit und neue Spiele verdient hätten. Kirby zum Beispiel bräuchte mal einen neuen Ableger, das gilt auch für Star Fox und Kid Icarus. Bei Metroid und Bayonetta wurden ja bereits neue Games angekündigt, auf deren Release ich sehnsüchtig warte und hoffe, ein wunderbares Erlebnis zu bekommen. Bei den neuen Marken wie ARMS und Splatoon warte ich noch ab und sehe mir zuerst an, wie sich das entwickelt. Bei Letzterem spiele ich aber mit den Gedanken, den dritten Ableger zu kaufen, weil der Trailer dazu gut ist und ich die Erwartung habe, dass man mehr auf die Welt und deren Entstehung eingeht. Dann gibt es noch solche Reihen, bei der es überhaupt keine Anzeichen gibt, dass sie jemals ein Comeback feiern werden, obwohl sie es meiner Meinung nach verdient hätten, zum einen F-Zero und die Wario Land-Reihe. Wenn schon mal keine neuen Ableger in Sicht sind, so könnte man doch wenigstens eine Collector's Edition machen



Diese stattliche Sammlung gehört Leserin und Pokémon-Fanatikerin Lea und ihrem Bruder Lukas. Hut ab vor so viel Pokémon-Leidenschaft! Das ist noch nicht einmal alles, was wir von den beiden bekommen haben. Respekt an euch!

Leserin Sindy schickt uns diese Schätze aus ihrer Kindheit und nostalgische Grüße. Viele Retro-Grüße zurück, liebe Sindy!

für Retrofreunde und Nostalgiker. Mit Super Mario 3D All-Stars hat es ja auch gut geklappt. Ich selbst bin ein stolzer Besitzer davon, selbst wenn das limitierte Angebot fragwürdig war. Aber genug von den bestehenden Marken, nun komme ich zu meiner Meinung zu den neuen Reihen. Wie schon oben erwähnt finde ich es gut, wenn neue Helden das Licht der Welt erblicken und die Spielelandschaft erweitern. Vielleicht gibt es dann Figuren, die so einprägsam und charismatisch sind, dass man sie nicht mehr missen will. Allerdings, das ist meine persönliche Vorstellung, könnte Nintendo doch auch mal einen Antihelden herausbringen in einem Game, das mehr die Erwachsenen bedient, wie zum Beispiel The Witcher 3 oder Bioshock mit einer dystopischen Welt, schwerwiegenden Entscheidungen und unterschiedlichen Enden und was es noch so gibt.

Jetzt habe ich aber genug geschwafelt über meine Meinung und Wünsche.

Viele Grüße, Eugen Tepfer

STEFAN: Lieber Eugen, vielen Dank für deinen ausführlichen Leserbrief! Wir freuen uns sehr, dass du dir zu unserem Thema so viele Gedanken gemacht hast, genau so soll das sein! Ich persönlich finde, dass Nintendo seine Platzhirsche, gerade Mario, teils fast schon mit übermäßig vielen Games versorgt, bei denen dann jedoch teilweise Abwechslungsreichtum und Kreativität leiden, siehe die New-Super-Mario-Bros-Reihe. Bei den 3D-Marios sieht das Ganze natürlich besser aus, auch wenn ich mir gewünscht hätte, dass man radikale Design-Veränderungen wie die Open World eines Bowser's Fury nicht nur als kurzes Anhängsel zu einem Wii-U-Port, sondern als komplettes Spiel aufzieht.

Shulk mit seinem Schwert Monado, Kirby mit der Krone, und dann noch Plinfa und Flemmli: Die Origami-Figuren, die Leser Michael uns zukommen ließ, sehen nicht nur richtig klasse aus, sondern auch nach wahnsinnig viel Arbeit!

Wenn du sagst, dass Nintendo viele seine Marken und Charaktere eher stiefmütterlich behandelt, bin ich da ganz bei dir! Wo bleiben die Kirbys, die neuen Donkey-Kong-Hüpfer, die F-Zeroes? Und wo ist der Mut, es auch mal wieder mit alten Marken zu versuchen, bei denen der letzte Ableger vielleicht nicht der erhoffte Kassenschlager war, siehe Star Fox, oder, ganz obskur, Chibi Robo? Am interessantesten aber fände ich, und auch da hast du völlig recht, ein ganz neues, erwachsenes Franchise, denn von denen hat Nintendo aktuell sehr wenige. Man könnte natürlich ein Metroid Prime als Erwachsenen-Spiel einstufen, aber ein Titel vom Kaliber eines Witcher 3 oder Bioshock, mit der gewohnten Nintendo-Hochglanzpolitur, das hätte schon was! Wer weiß, wenn Nintendo seinen Anything-Goes-Kurs weiterfährt, den es seit dem Launch der Switch eingeschlagen hat, ist der Gedanke vielleicht gar nicht mehr so abwegig.

SWITCH-TROPHÄEN?

Hallo N-ZONE-Team,
mit diesem Leserbrief möchte ich heute einmal über Trophäen bei Spielen sprechen. Sehr oft lese ich, dass die Nintendo-Fans ein Trophy-System für die Switch fordern. Meist wird hierbei auch erwähnt, dass es so sein sollte wie das Trophy-System vom Konkurrenten Sony. Aber brauchen wir wirklich Trophäen auf der Switch? Meiner Meinung nach nicht. Das hat verschiedene Gründe. Erstens habe ich bis jetzt noch kein Spiel gefunden, bei dem mir die Trophäen irgendwie mehr Spielspaß gebracht oder mich länger am Spielen gehalten hätten. Zweitens, viele Trophäen gibt es einfach für das Abschließen eines Levels. Aber ist das wirklich eine Trophäe wert? Drittens, etliche Trophäen gibt es für Koop-Aktionen wie „Spiele ein Level zu zweit, macht diese Combo zu zweit…“ Aber was mache ich als Solospieler? Da werde ich schwer an diese Trophäen kommen. Viertens, Trophäen für Online-Aktionen. Sorry, aber warum sollte ich mich für gewisse Trophäen dazu zwingen lassen, eine Online-Mitgliedschaft abzuschließen? Nein, ganz bestimmt nicht. Eine Online-Mitgliedschaft kaufe ich mir, wenn ich mit anderen spielen möchte und nicht, um mir bestimmte Trophäen zu holen. Fünftens, mein größter Kritikpunkt, versteckte oder geheime Trophäen. Was soll der Blödsinn, Trophäen einzuprogrammieren, bei denen keiner weiß, was er zum Freischalten machen muss? Das ist wie Glücksspiel, ob man solche Trophäen bekommt oder nicht. Das alles sind für mich Punkte, um zu sagen: Ich brauche kein Trophäensystem auf der Switch! Das einzige, was ich da dagegenhalten kann, ist das großartige Feeling, eine seltene Platintrophäe zu bekommen, was bei mir zwar einerseits das gute Gefühl hinterlässt, etwas erreicht zu haben, andererseits jedoch, es nicht verdient zu haben (siehe Punkt zwei). Deswegen von mir ganz klar, es gab noch kein Trophäensystem auf Nintendo-Geräten und ich vermisse da auch nichts. Ich wünsche euch weiterhin viel Spaß beim Zocken und wer Trophäen mag auch viel Spaß beim Trophäenjagen.

LG Ralf Simon

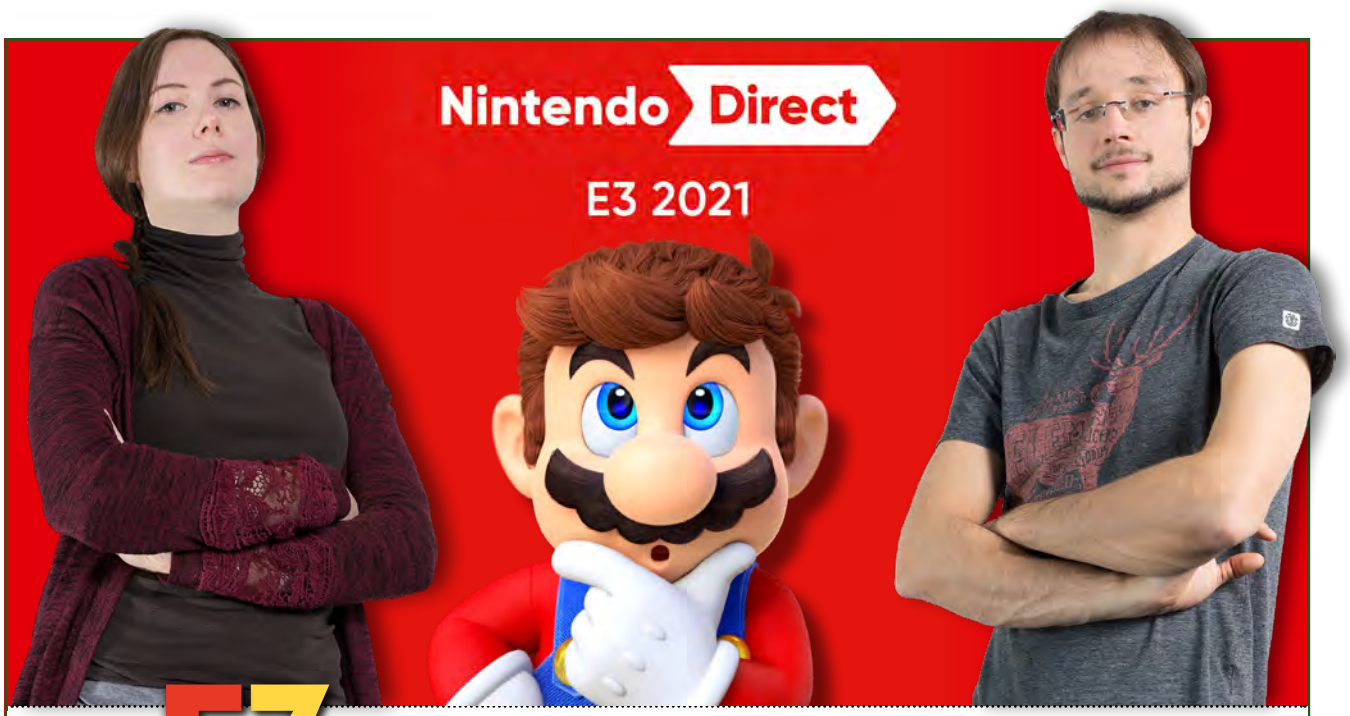
Lios tolle Inkling-Crossover-Bilder hatten wir vor einiger Zeit schon einmal im Heft, und auch dieses Werk wollen wir euch zeigen: Ringo aus Puyo Puyo als Inkling!

Dieses sehr feine Bild von Tingle mit einem Webarak und einem Wattzapf an der Leine hat uns die liebe Stephie geschickt. Würden wir uns glatt einrahmen!

STEFAN: Moin Ralf, erstmal vielen Dank für deinen Brief! Als Trophäensüchtiger, der manchmal schon ein schlechtes Gewissen bekommt, wenn die Prozentzahl neben dem Spieletitel nicht hoch genug ist, kann ich dir nur zustimmen: Ich brauche auch kein Trophäen- oder Achievement-System auf der Switch. Es macht mir nach wie vor großen Spaß, alle möglichen mehr oder weniger aufwändigen Aufgaben abzuschließen und dafür einen spieleübergreifenden Levelbalken wachsen zu sehen. Vor allem bei meinen Lieblingsspielen darf das Ganze gerne auch länger dauern. Aber ist man irgendwann ganz tief drin in der Trophy-Sammelwut, zeigen sich auch die Schattenseiten: Der Reiz des Platin treibt mich gerne mal dazu, mittelmäßige Games auch dann noch weiterzuspielen, wenn die Luft eigentlich schon lange raus ist und auch meine Favoriten kommen immer wieder mit nervigen Aufgaben daher, die nicht sein müssten. Dass all das auf der Switch wegfällt, macht es meinem perfektionistischen Hirn wesentlich leichter, sich auf den reinen Spaß am Spiel zu konzentrieren, und der sollte natürlich oberste Priorität haben!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.



DIE E3 IST VORBEI – WIE WAR'S?

Zeit, um ein Fazit zu ziehen: Die E3 und insbesondere Nintendos Direct zur größten Videospielmesse ist vorüber. Es gab Überraschungen, aber (ganz knapp) keine Switch Pro!

KATHA: So, Deckel drauf, die brodelnde Gerüchteküche wurde mit der Direct von Nintendo zu E3 zumindest für kurze Zeit stillgelegt. Keine Switch Pro! Was haben wir spekuliert und was waren wir gespannt, aber am Ende kam es eben doch mal wieder ganz anders. Zumindest darauf kann man sich als Nintendo-Fan verlassen! Allerdings muss ich sagen, dass mich die etwa halbstündige Streaming-Veranstaltung nicht per se enttäuscht hat. Advance Wars und Wario haben mich zum Beispiel sehr gefreut! Und natürlich die Wiederkehr von ein paar Minispielen aus dem ersten Mario Party, ein Spiel, mit dem ich wirklich viel Zeit in meiner Kindheit verbracht habe. Ich hatte zudem das Gefühl, dass die Direct auch bei nicht ganz so Nintendo-affinen Menschen gut ankam, über Mario + Rabbids zum Beispiel haben sich viele Kollegen gefreut, die eigentlich eher auf PS5 oder dem PC zuhause sind. Aber genug davon, wie hat dir denn die E3-Direct gefallen, lieber Lukas?

LUKAS: Manchmal ist Timing eine echt witzige Sache: Nachdem du deinen Einstieg hier geschrieben hast und noch bevor ich losgelegt habe, wurde die Nintendo Switch Pro (wenn auch nicht unter diesem Namen) bestätigt! Warum nicht gleich auf der E3, Nintendo? Das verstehe ich nicht so ganz und das, was ich in diesen Minuten zu der neuen Version lese, macht mich auch nur so halb heiß. Nun ja, wie auch immer, wir sind ja wegen eines anderes Themas hier – der E3! Und ich muss sagen, ich war von Nintendos Gebaren dort schon ziemlich angetan. Nein, es war nicht die beste Show aller Zeiten, in der Geradenoch-Corona-Zeit hat sich das aber wohl auch kaum jemand erwartet. Ohne Showfloor ist die Messe halt doch nicht genau dasselbe. Während der Nintendo Direct wurde dafür richtig gut abgeliefert. Der Trailer zu Breath of the Wild 2 enthielt genau die richtige Menge an neuen Details und Dingen zum drüber Spekulieren (wenngleich ich mich über eine Informationsbombe samt Releasetermin definitiv auch nicht beschwert hätte), es gab jede Menge coolen kleineren Kram wie Warioware: Get it Together! und nette Re-Releases – und dann brachte man mich mit Metroid Dread fast ein bisschen zum Jubeln vorm Laptop. Auf das Ding warte ich seit gefühlt 20 Jahren! Und weißt du, warum es sich wie 20 Jahre anfühlt? Weil es 20 Jahre sind! Auch ohne Metroid Prime 4, die Enthüllung der neuen Switch und was nicht noch alles spekuliert wurde, war Nintendo somit für mich der Gewinner der E3 2021. Schade fand ich bloß, dass die Zelda-Feierlichkeiten zum 35. Geburtstag eher überschaubar waren. Siehst du das auch so? Oder findest du, ein anderer Hersteller hat sich noch besser geschlagen?

KATHA: Die meisten anderen Veranstaltungen habe ich auch angesehen, ja, und da hat mich wie immer die Show von Devolver Digital sehr unterhalten. Schön ist ja, dass viele Spiele des Publishers auch für Switch kommen! Microsoft war definitiv stark, mit den Serien und Marken kann ich aber weniger anfangen. Um noch mal kurz auf Zelda zu sprechen zu kommen: Stimmt, da habe ich mir mehr erwartet. Ein Bundle aus Remakes, Remakes allgemein, einfach mehr, auch mehr Infos zum Nachfolger von Breath of the Wild. Aber: Das Jubiläumsjahr ist ja noch nicht vorbei, deshalb kommt da vermutlich noch was hinterher. Für das neue Switch-Modell hat Nintendo ja auch auf die Wochen nach der E3 gewartet – warum, das weiß ich auch nicht.

LUKAS: Summa sumarum: Ich finde, die E3 hat besser funktioniert, als ich es erwartet hätte, eingedenk der Tatsache, dass es ja nur ein Ersatz für das „richtige" Ding war. Trotzdem bin ich heilfroh, wenn im kommenden Jahr alles wieder in den üblichen Bahnen verläuft. Ich wäre dann auch wieder gerne in Los Angeles vor Ort, das ist so ein bisschen Tradition für mich. Trotzdem: Gute Show, Nintendo!

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folgen jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folgen jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folgen jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

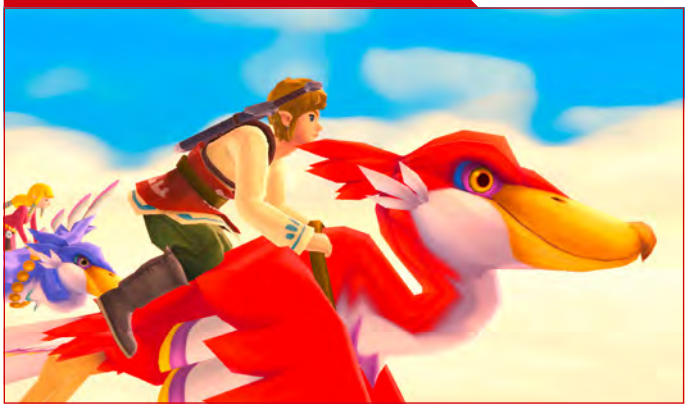
Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo

AUSGABE 09/2021

ab 18.08.21 am Kiosk

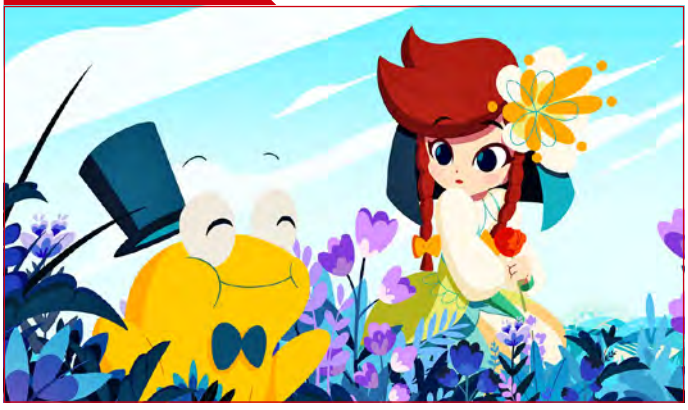
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

TLOZ: SKYWARD SWORD HD (Test)



Knapp verpasst ist auch daneben: Die Testversion kam etwas zu spät, in der nächsten Ausgabe lest ihr aber alle unsere Eindrücke zum Zelda-Abenteuer!

CRIS TALES (Test)



Das mit Spannung erwartete Abenteuer findet sich im nächsten Heft endlich auf der Switch ein. Wir testen es ausführlich in der September-Ausgabe!

SUCHTFALLE VIDEOSPIEL (Special)

Unser liebstes Hobby hat auch Schattenseiten – mit der Suchtproblematik beschäftigen wir uns im großen Special im nächsten Heft.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Lukas Schmid, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Paul Albert, David Benke, Yannik Cunha, Arlene Dames, Matthias Dammes, Christian Dörre, Richard Engel, Michael Grünwald, Daniel Link, Monika Himmelsbach, Benjamin Kegel, André Linken, Marcel Naaem Cheema, David Martin, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Dominik Zwingmann
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand / Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Lukas Schmid (Ltg.), Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

ANZEIGE

Humanscale Freedom Headrest

Limited PCGH Edition

PCGH Edition in zwei Varianten verfügbar:

- **Bürostuhlreferenz jetzt als PCGH Edition**
- **Perfekte Ergonomie für Gamer & auch für das Home Office**
- **Selbstarretierende Mechanik und Wippfunktion der Lehne**
- **Synchron verstellbare Armlehnen, die der Rückenbewegung folgen**
- **10 Jahre Garantie**
- **Mit** Stoffbezug **für 799 Euro statt 1.433 Euro**
- **Mit** Lederbezug **für 1.299 Euro statt 2.306 Euro**

www.pcgh.de/headrest

Leasing lohnt sich. Für alle.

Leasing ist günstiger als du denkst – auch für Privatpersonen.
Profitiere jetzt von bis zu € 6.000,- Umweltprämie für dein neues Elektro- oder Hybridauto. Zusammen mit LeasingMarkt.de bieten wir dir das größte Online-Leasing-Angebot in Deutschland.

Jetzt entdecken auf www.autoscout24.de/leasing

* 2/3- Beispiel gem. § 6a Abs. 3 PAngV: Ein Privat-Leasing-Angebot der Hyundai Capital Bank Europe GmbH, Friedrich-Ebert-Anlage 35-37, 60327 Frankfurt am Mainfür das Fahrzeug Hyundai i10 EDITION 30 49kw, bei 11.416,00 € Nettodarlehensbetrag, 0 € Leasing-Sonderzahlung, 89 € monatliche Leasingrate, 24 Monate Laufzeit, 10.000 km Laufleistung pro Jahr, 2.136,00 € Gesamtbetrag, 1,49 % effektiver Jahreszins p.a., 1,49 % p.a. gebundenem Sollzins, Bonität vorausgesetzt.

AutoScout24